HACKER

PRVI HRVATSKI ČASOPIS ZA INFORMATIČKE IGRE • BROJ 29 • RUJAN 1997. • CIJENA 22.90 Kn

Igre

Lords Of The Realm 2

Formula 1

Pandemonium

Machine Hunter

Tema broja:

X-COM Apocalypse

Hacker najavljuje

Quake 2 Broken Sword 2 Sim City 3000

688 (I) Hunter Killer

PRO TEH
Nova cesta 158 10000 Zagreb tel./fax. + 385 1 396-706, 396-707 E-mail: proteh@proteh.com WWW: www.proteh.com

Prodaja računala klase Junior



JANUS

Junior I

INTEL PENTIUM 166 MMX
JET J648AP 2 MB VGA
RAM 16 MB
HDD 1,28 GB EIDE
FDD 1,44 MB 3,5"
mini tower
ALPS Metro keyboard
ALPS serial mouse Two

cijena: 4.400 **kn**

Junior II

INTEL PENTIUM 166 MMX
JET J656VXD Intel VX 256 kB
miro Media 3D (TV izlaz, priključak na kompozitni TV ulaz) 2 MB 40 ns
RAM 16 MB
HDD 3,2 GB EIDE
FDD 1,44 MB 3,5"
mini tower
ALPS Metro keyboard
ALPS serial mouse Two

cijena: 5.160 **kn**

3% popusta za avansne uplate

Monitori

ARX MA 1450 Color 14" 48 kHz **1293** kn
ARX DA 1565 Color 15" 65 kHz **1911** kn
ARX DA 1765 Color 17" 65 kHz zvučnici **3737** kn
MITSUBISHI SCAN15VX Color 15" 65 kHz **2970** kn
MITSUBISHI PRO67 Color 17" 69 kHz diamondtron **4524** kn

Opcije

ALPS CD-ROM 4x4 ili 16x **572** kn
sound card JET MED, 1931 16 bit **149** kn
sound card miro PCM12 wave & midi **819** kn
sound card miro PCM20RADIO wave & midi **1319** kn
fax/modem JET 33.6/28.8 interni **299** kn
miro media PC TV **695** kn

uz svako računalo **BESPLATNI** tečaj osnove WIN 95, INTERNET, WORD, EXCEL u trajanju od 10 sati

garancija **36** mjeseci

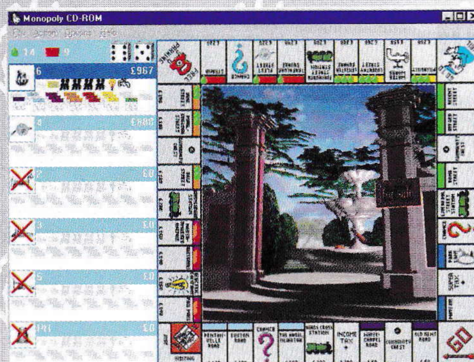
on site servis na području Zagreba u roku od **24** sata

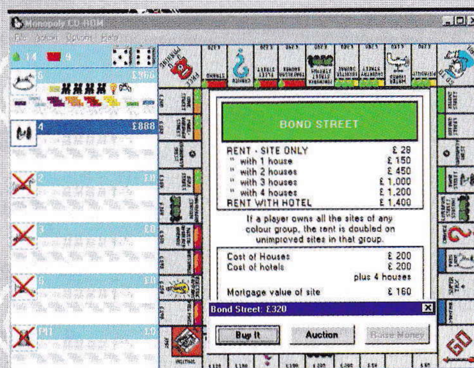
sve cijene su VPC, podložne korekciji prema USD

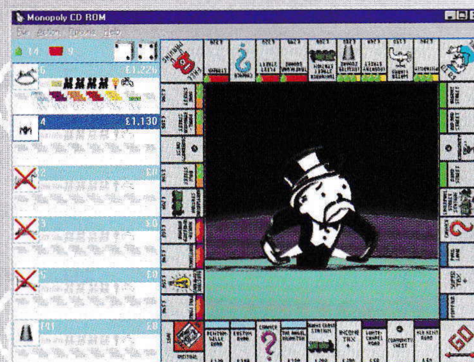
MONOPOLY

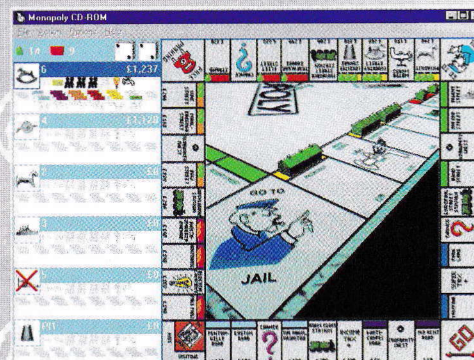
Još jedna društvena igra u izdanju HASBRA našla je mjesto na računalu. Samu je igru nepotrebno opisivati jer je to stara i dobro nam znana igra u kojoj gubimo i zarađujemo novac. Igra je izašla u nekoliko verzija, ali ovo je zasad najbolja. Način je poznat - kupiti kuće ili hotele na najskupljim lokacijama i dočekati da protivnik "sjedne" na vaše tlo, a onda je gotov. Da bi se razlikovala od ostalih Monopoly igara, HASBRO je u suradnji s WESTWOOD STUDIOM napravio ono najvažnije - razbio je monotoniju takve igre. Ubačena je animacija i popratni zvuk te još neki elementi i eto, igra je sada postala puno zanimljivija. Naravno, tu su i opcije varanja, posudbe novca, kupnja kartica na licitaciju i još mnogo toga. Ono najvažnije, igru može igrati do 6 igrač a na jednom stroju (neovisno je li riječ o čovjeku ili računalu). Postoji i mogućnost igranja preko mreže pa se oni koji više vole umreženo igranje imaju čime sladiti. S obzirom na veličinu igre, imate li slabija računala, bolje je isključiti animaciju, zvuk i ostale sitnice i tako za nijansu ubrzali rad vašeg računala. Čini li vam se igra predugom, uvijek možete snimiti poziciju i učitati je po potrebi (tako možete i varati - ako igrate protiv računala, jednostavno snimite poziciju prije bacanja kocke, odgovaraju li vam brojke, idete dalje, ako ne, ponovno učitate poziciju i počinjete ispočetka. Ako ste pošteni, to nećete raditi, ali u poslovnom svijetu nema poštenja!). Šalu na stranu, činjenica je da je ovo igra koja svakim danom dobiva na težini i vjerojatno će uskoro postati No. 1 u društvenim igrama jer svojim prekrasnim zvukovima i animacijom te odlično napravljenim međusekvencama više i nije klasični Monopoly.

Kalit Usama









TURBO HACKER TOP lista

DRUŠTVENE IGRE

1. Risk
2. Monopoly
3. Battleship
4. Cluedo
5. OThello + Yahtzee

ENCIKLOPEDIJE

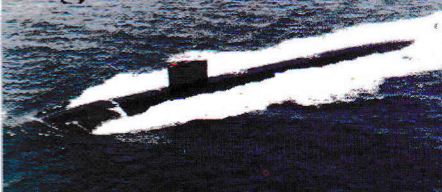
1. Mosby's Medical Encyclopedia
2. Human Body 2.0
3. History Of The World
4. Battles Of The World
5. Healthy Indulgences

IGRE

1. 688 (I) Hunter Killer
2. Dungeon Keeper
3. Theme Hospital
4. Darklight Conflict
5. Perfect Weapon

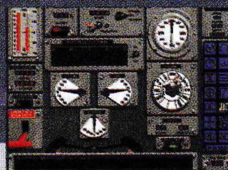
DJEČJI NASLOVI

1. Puzzles
2. Sesame street Art Workshop
3. Mr. Potato Head
4. Interactive Reading Journey 1
5. Solar System



Iz glasovitog odjela Electornica Artsa zaduženog za simulacije, JANES-a, stiže nam trenutačno najrealnija simulacija nuklearne podmornice modernog doba. Bezbroj će vas misija i editor scenarija držati prikovane danima za računalo. Izvrsno grafičko rješenje, popraćeno brojnim snimkama brodova i podmornica te generiranim 3D objektima, natjerat će i najmlađe zaljubljenike u simulacije podmornica da promijene mišljenje.

688(I) Hunter/Killer







RISK



Jedna od najpopularnijih društvenih igara u izdanju HASBRA našla je svoje mjesto i na računalu. Bezbroj scenarija i opcija pretvorit će klasičnu igru u pravo bojno polje. Multiplayer opcija (preko mreže) omogućuje vam da iskušate svoje ratničke vještine boreći se protiv prijatelja (ili neprijatelja) i dokažete da ste baš vi najbolji, ali oprez - igra ne traje satima, nego danima!







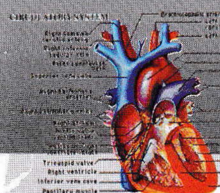
Mosby

Today's Health Care Information Leader

MOSBY'S MEDICAL Encyclopedia

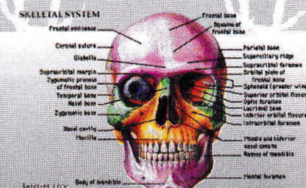
For Health Consumers



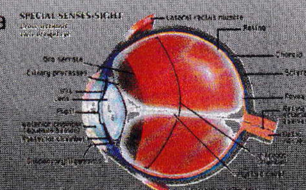


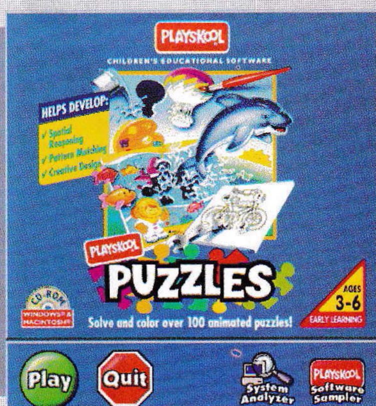
Start
Credits
Quit

Moby's Medical Encyclopedia



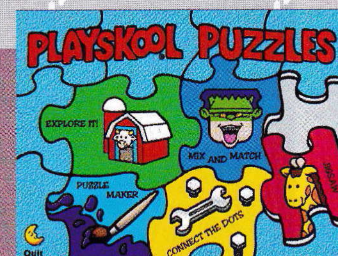
Jedno od najtraženijih Softkeyevih izdanja i, po mnogima, veliki takmac Human Body 2.0 i Skeleton 3D izdanjima. CD sadrži preko 20 000 medicinskih termina, 1200 ilustracija te bezbroj video i audio zapisa. Ovo je kompletan vodič za sve čija struka ima veze sa medicinom. CD ROM sadrži sve: od uputa za liječenje do popisa lijekova. Naravno, anatomija ljudskog tijela je napravljena do najsitnijih detalja. Ovo je odličan priručnik za studente medicine, biologije i sve ostale koji imaju anatomiju čovjeka u svom nastavnom planu.

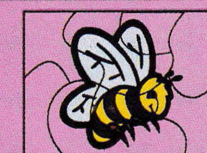




PUZZLES

Još jedno izdanje PLAYSKOOLa namijenjeno najmanjem uzrastu ljudskog roda, djetetu. Ovaj interaktivni CD ROM napravljen je s ciljem poticanja dječje mašte i kreativnosti. CD ne sadrži samo zbirku slagalica, nego i editore, gdje djeca uče kako koristiti boje, slagalice, abecedu, brojanje i uče sve ono što trebaju znati prije nego li pođu u školu. Zabavno i jednostavno uči ih se osnovama logike i logičnog zaključivanja.





HACKER
Prvi hrvatski časopis za informatičke igre
Izlazi mjesečno

Izdavač:
JANUS LINGUA d.o.o.
za novinsko - nakladničku djelatnost
Petrinjska 11, 10000 Zagreb
tel/fax 01/435-179
žiro račun: 30105-603-28346

Direktor:
Senka Kušer

Tehnički urednik:
Tomislav Mijić

Glavni i odgovorni urednik:
Kristijan Žibreg

Grafička redakcija:
Igor Vranješ
Bíbor Szilárd Király

Suradnici:
Hrvoje Kablar, Miroslav Puljiz, Damir Rukavina, Dario Rakovac, Patrik Pencinger, Domagoj Korak, Igor Duić, Robert Gabelić, Krešimir Lauš, Berislav Jozić, Luka Mihaljević, Usama Kalit, Vedran Januš

Strip:
Goran Stančić

Lektor:
Ankica Đerek

Računovodstvo:
Melita Šobot

Izrada filmova i design:
Studio Janus
Petrinjska 11, 10000 Zagreb
tel/fax: 01/435-179, 427-883, 429-810

Tisak:
Tiskara Meić
Šenoina 25, 10000 Zagreb
Tel/fax: 01/523-613

ISSN 1330-7126

Mišljenjem Ministarstva kulture RH, temeljem Br. 612-10/94-01-103 "HACKER" je oslobođen plaćanja poreza na promet

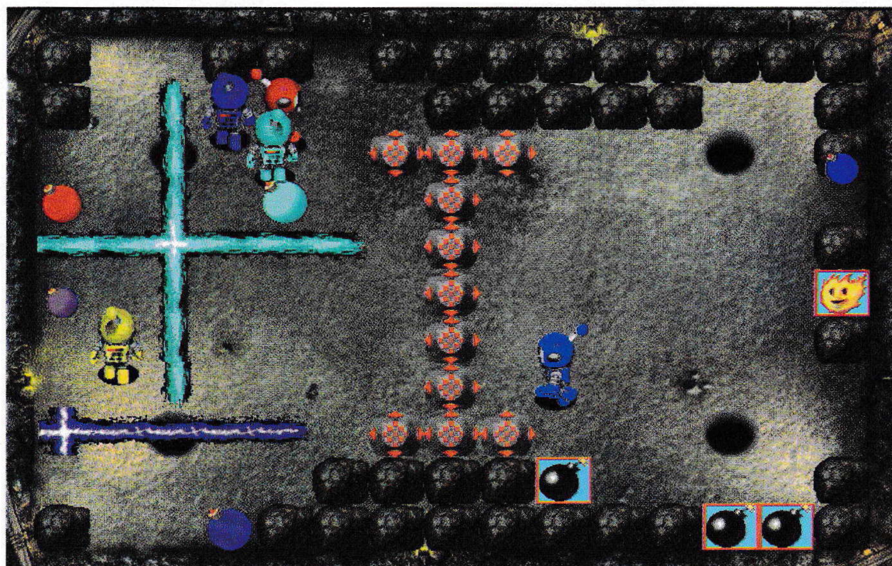
e-mail adresa:
hacker@janus.hr

WWW stranice:
http://www.hacker.hr

Časopis je napravljen na računalima



u programima QuarkXPress i Adobe Photoshop



IGRE



R Ž A J

TEMA



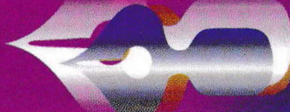
RUBRIKE


Sim City 3000

HARDWARE

POPIS OGLAŠIVAČA



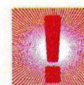


Ljudi, jesen će biti dobra. Sprema nam se obilje igara; novi nastavci već prokušanih hitova ali i nove igre sa dobrim grafičkim rješenjima i zanimljivom fabulom. Mi smo već u ovom broju uspjeli sakupiti zanimljiv INFO, dosta vrućih najava ali i priličan broj dobrih i kvalitetnih igara. Nadamo se da ćete biti zadovoljni. Ako niste, pogledajte popis nagrađenih čitatelja, možda ste od onih kojima se osmiješila nagrada. A ako ste i tu ostali kratkih rukava, ostaje vam X-COM - kruna X-Com trilogije i prava poslastica za većinu igrača. Kaže naš autor: Zemlja će postupno preseliti na okolna planetarna tijela, prvo na Mjesec... Ostatak priče čitajte na našim stranicama i naravno, igrajte se.



Štovano uredništvo!
Neću nabrajati kvalitete ovog časopisa jer to ne bi stalo na 10 stranica pa ću odmah prijeći na primjedbe:
Često se dogodi koja ozbiljnija tiskarska greška. Npr. moj primjerak 27. broja imao je 2 naslovne i završne stranice (?!?)!
Trebali bi malo kvalitetnije skidati slike! Često ispadnu vrlo mutne.
Malo čudno ocjenjujete igre. U 27. broju ste rekli da je BLOOD bolji od svega na tržištu, a dali ste mu 59%, i to sve na račun krvi. A u Quakeu krv i komadi tijela lete pri svakom pogotku eksplozivnim sredstvom, i još ostanu na podu.
Novi izgled je vizualno vrlo atraktivan, no u nekim slučajevima jako nepregledan, npr. boja okvira podnaslova i boja teksta su iste ili slične, tako da se ništa ne vidi.
Vrlo loše je to što u INFO-u neke igre vrlo bučno najavljujete, a onda ih uopće ne opišete.

Puno pozdrava od Marka

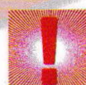


Slike u časopisu ovise o dosta elemenata ali, u principu, nastojimo objavljivati što jasnije i preglednije slike iz kojih možete steći što bolji uvid u igru. Ocjenjivanje igara više nećemo komentirati, o tome smo dovoljno pisali ali ćemo se osvrnuti na tvoj komentar bučno najavljenih igara u INFU. Naravno da igre najavljene u INFU ne možeš očekivati u sljedećem broju Hackera pošto se radi o igrama koje su tek u izradi. Opise objavljujemo kad i svi ostali časopisi - onda kad su u prodaji!!!



Poštovano uredništvo,
Kao prvo moram zaista pohvaliti vaš časopis jer je fenomenalan i ja smatram da ništa ne biste trebali mijenjati. Ovakav je savršen. U broju 28 ste napisali hardverske zahtjeve za igru Dungeon Keeper pa bih vas zamolio da ih napišete jer ju namjeravam kupiti. Kad smo već kod broja 28, imam jednu kritiku na čitatelja G. Eleza, još jednog Quake fanatika kojemu se Duke 3D ne sviđa. Ja mislim da Quake ne nudi klaustrofobiju jer klaustrofobija je strah od zatvorenog prostora, a prostranstva terena u Quakeu baš mi ne daju osnove ni za najugroženijeg klaustrofobičara pa neka čitatelj Goran ne koristi riječ ako ne zna njezino značenje jer uz onakvo nasilje ja mislim da bi Quake trebao nuditi NEKROFOBIJU kao dio atmosfere (a ima je i previše). A kad smo kod Dukea 3D, kod njega su neprijatelji bar ljepše napravljeni za razliku od Quakea gdje izgledaju kao da su od drva (kockaste noge i slično).

I još jedna stvar. Već sam bio poslao jedno pismo, ali mi ga niste objavili. Pismo se odnosilo na čitatelja iz broja 20 koji je iznio svoje uvredljivo mišljenje o Phantasmagoriji. Ponovo mu poručujem neka ju ne igra ako mu se ne sviđa i neka svoje mišljenje o njoj zadrži za sebe, a ako već ne može izdržati neka svoje komplekse na nju liječi negdje drugdje, a ne u HACKERU. Između ostalog, moram vas posebno pohvaliti za strip za koji ne postoji dovoljno dobar epitet, kao ni za vas.



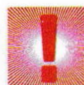
Hm, ako malo bolje razmisliš, doći ćeš do zaključka da ne uspijevamo objaviti sva pisma koja nam stižu u redakciju. Pisama je mnogo a vaših želja još više. S obzirom na to da si vrlo ljut i da žestoko braniš svoje stavove, tješimo te objavom pisma iako smo se pošteno namučili dešifrirati tvoj rukopis. Usput, drago nam je da se i tebi kao i velikom broju čitatelja sviđa naš novi strip.



Veliki pozdrav uredništvu!
Vidi se da ste dobri u igrama kao (malo ću nabrajati) u broju 23. Dali ste (meni dobre) igre: Heroes of Might and Magic 2, Discworld 2, Hunter Hunted te u broju 26: MDK, Ecstatica 2, Need for Speed 2, Crazy Drake, The Lost Vikings 2 (ma više neću nabrajati). Sad ste dali najavu za Tomb Raider 2 (ma bit će uzbudljivo ako je Lara dobila kompanjona). Posebnu pohvalu dajem rubrici Tech Report! Posebno je lijepo što ste nam dali nove vijesti s Atlante kompjuterskih igara. Tu je bilo puno govora o Dukeu i Quakeu. Posvetili ste tome 6 stranica - što, bar smo imali pročitati pametne stvari. Stvarno, kažem Nintendo 64 je ISPLATIVIJI od PSXa (možeš ga dobiti za istu cijenu). Ne znam baš sve o N64, ali znam da je bar 30% igara prebačeno sa Nintenda na N64. Vidio sam već dobrih naslova za N64 poput Donkey Kong...

Inače, da kažem čitateljima PSX i N64 dođu 299 DEM. I MDK nas je razveselio svojim dolaskom. Obogaćen 3D grafikom, postigao je veliki plus. "Igrajući, u svakom ćete trenutku znati gdje trebate ići i što vam je činiti", kako kaže gospodin Rakovec. Da, to je točno. Da se nađeš u igri koja ima 100 vratiju, ne bi bilo lako ni sa eci-peci-pec. Bolje reći, takve igre se nikako ne obilaze. Nadam se da će biti još takvih igara kao MDK. Za TOP 50 dajem glas MDKu. Ugodno ljeto.

Darko iz Ivanca



Hy Darko. Nismo mogli odoljeti ovakvoj količini pohvala koje baš gode. Čitaj nas i dalje i ne razbijaj glavu time koja je konzola bolja a koja lošija - igara i zabave ima dovoljno za sve.

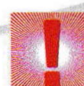


Poštovano uredništvo Hackera,
Vaš sam redoviti čitatelj od prvog broja; pošto sam pročitao mnoštvo europske informatičke literature, zaključio sam da ste baš vi jedan od najboljih časopisa te vrste na ovom prostoru. Sve pohvale i samo tako nastavite. Bio bih velika ulizica da vam ne dam po koji savjet da budete još bolji. Po mogućnosti uvedite CD prilog, izbacite malo tih silnih reklama za nadolazeći hardver koji nam samo izaziva slonovske zazubice te zbog njih naše sline natope vaš časopis.



Pošto sam osim velikog čitatelja vašeg i našeg časopisa i veliki zaljubljenik u avanturističke igre, nabavio sam si igru "Lighthouse" i, naravno, zaglavio.Čitajući zadnji broj HACKERA (28), u rubrici SOS sam primjetio da posjedujete rješenje za tu igru. Molim vas kao vaš najvjerniji i najodaniji čitatelj i prijatelj da mi olakšate moje muke te ako ste u mogućnosti da ga objavite u slijedećem broju HACKERA ili mi ga pak pošaljete na moju adresu.

Saša Batinac



Najvjerniji, najodaniji čitatelju i prijatelju Saša. Duboko suosjećamo. Znamo mi što znači muka kad zapneš i ne možeš završiti igru. Lighthouse je dobra i zanimljiva igra. Mi pripremamo rješenje i objavit ćemo ga u sljedećem broju Hackera.

HACK GALERIJA

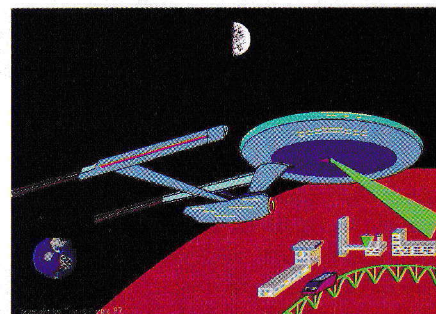






Autor: Dominik Leonardo
Starost: 24
Platforma: 486 DX4/100, 16 MB
Program: 3DS4, Fractal Design Painter, Adobe Photoshop 3, Photo Styler, Pro Vista 3

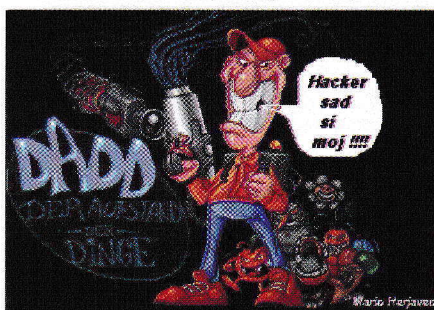




Autor: David Petrc
Starost: 16
Platforma: HP Vectra VL2 4/100, 16 MB
Program: Paint

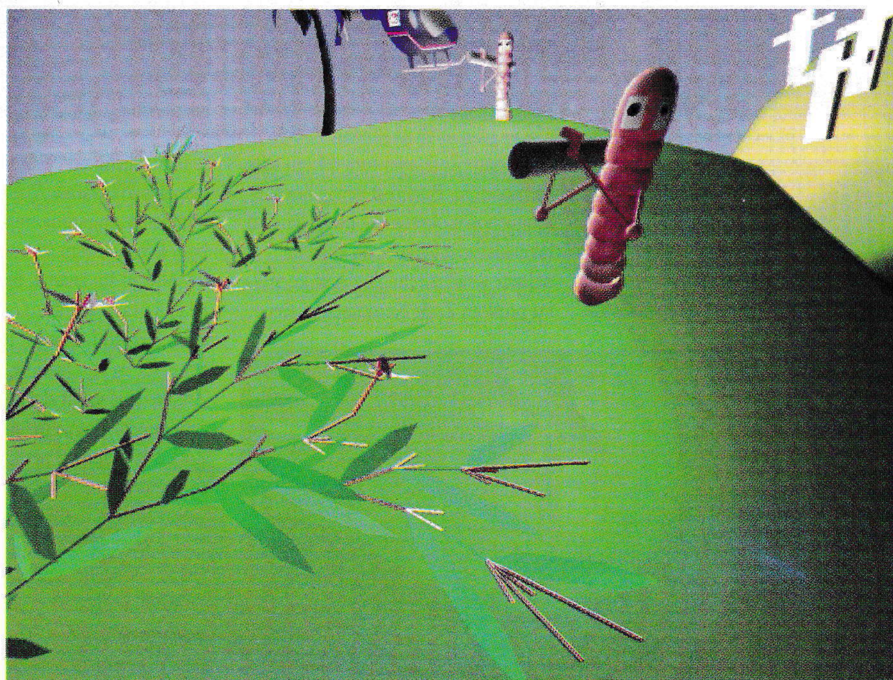


Autor: Mario Herjavec
Starost: 14
Platforma: PC 486/75, 16 MB
Program: Point WIN 95





Autor: Boris Babić
Starost: 13
Platforma: P5 100, 16 MB
Program: 3D Studio 4.0, TruSpace 2





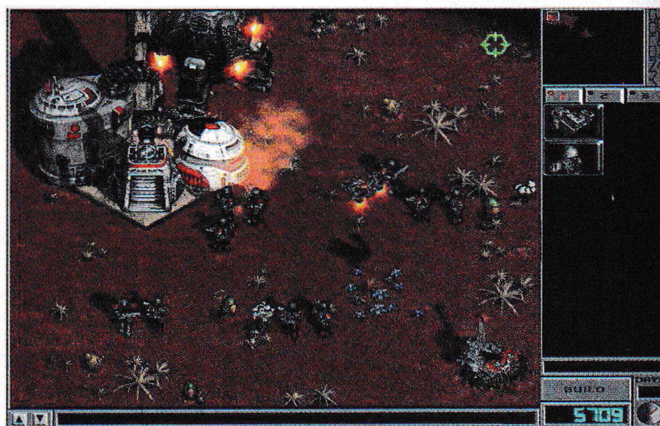
Dragon Dice

Dragon Dice je nastao po uzoru na istoimenu strategijsku društvenu igru u kojoj se bacaju kockice. Ovaj put igrate na svom računalu i borite se vodeći jednu od četiriju rasa. Sve jedinice i tereni su predstavljeni na stranicama kockica. Pet je vrsta vojnika, a svaki je najbolji u određenoj vrsti borbi. Postoji i osam različitih terena, no svaka rasa ima svoj prirodni teren na kojem se najbolje bori pa treba i na to paziti. Pošto se originalna igra temeljila na bacanju kockica, ono je simulirano i na računalu. Igra podržava i igranje preko mreže do četiri igrača, ali igranje originalne igre u društvu je vjerojatno puno zanimljivije.

PC | Interplay



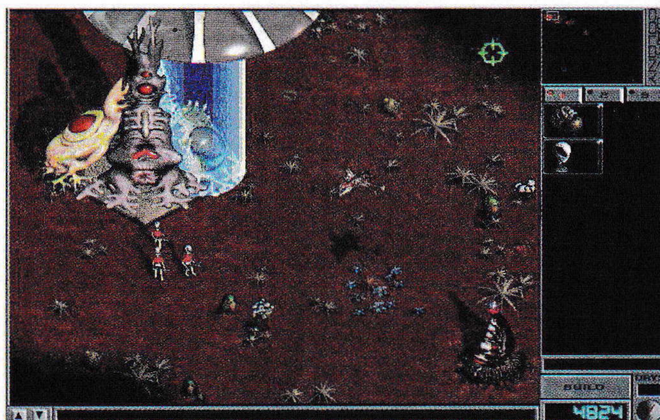




Dark Colony

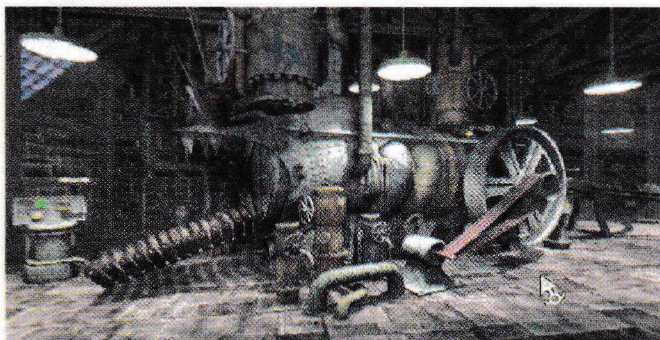
Dvije godine nakon Command & Conquera i Warcrafta, strategije u stvarnom vremenu niču kao gljive poslije kiše. I još im se ne nazire kraj. Ja nemam ništa protiv njih, samo ako donose nešto novo. Dark Colony vas smješta na danaspopularni Mars, gdje se bore mali sivi izvanzemaljci i kiberljudi. Na raspolaganju su vam jedinice za borbu prsa o prsa i one za borbu izdaleka te nekoliko letećih, koje uglavnom služe istraživanju terena jer igra ima tzv. fog of war. I ovdje morate izgraditi bazu, ali ne možete birati gdje će koja građevina biti. Zanimljivost ove igre je što se tijekom igranja izmjenjuju dan i noć, što, moram priznati, izgledati vrlo efektno. Marsovci su u prednosti noću, a ljudi danju. Puna inačica igre trebala bi imati uključen editor nivoa i Skirmish mod igranja.

PC | SSI



Zork: Grand Inquisitor

Nova nam Zork avantura uskoro stiže na monitore. Pogled iz prvog lica s mogućnošću okretanja omogućje vam razgledavanje lokacije na kojoj se nalazite - slična tehnologija se koristila i u prošlom Zork Nemesisu. I sučelje je napravljeno vrlo jednostavno. Na raspolaganju vam je kursor koji će na određenim mjestima mijenjati oblik i boju kazujući vam što možete napraviti. Ali kao što znamo, lijepa grafika ne čini pravu avanturu nego priča. Zork: Grand Inquisitor je još u pripremi pa se o priči ne zna mnogo. Zna se da je jedan zločko zavladao i zabranio korištenje magije. Naravno, Zork bez magije je nemoguć pa ćete se vi morati umiješati i unijeti promjene. Da biste ih ostvarili, morat ćete riješiti zagonetke. Navodno bi igra trebala biti nelinearna, ali da biste to provjerili treba još pričekati.



PC | Activision

Chill

Ako se još niste upoznali sa snow boardingom ili nemate hrabrosti iskušati ga u stvarnosti, onda je Chill ono što trebate. Chill je, naime, simulacija snow boardinga. Ako se prisjetite, na našim računalima u zadnjih desetak godina nije ni bilo puno skijaških simulacija, pogotovo ne onih koje bi bile hit među igrama. Sa snow boardingom je druga priča, on je sam





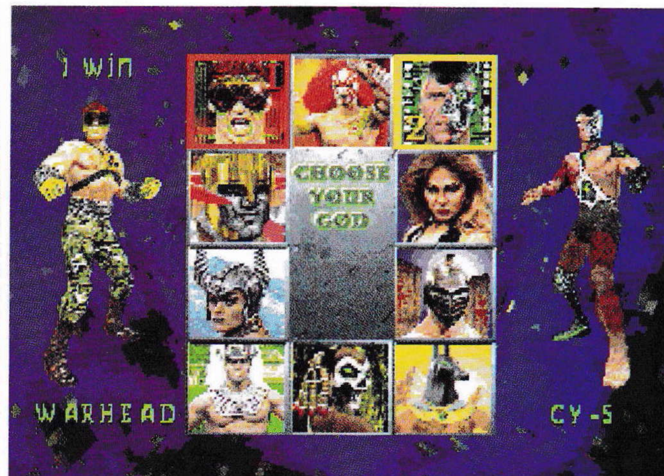
Wheel of time

Za ovu je igru Epic Megagames licencirao Unrealov 3D engine. Igra se temelji na fantazijskom romanu Roberta Jordana i znati će iskoristiti 3D akceleratorske kartice i MMX procesore te podržavati 24-bitnu boju. Okupljen je veliki tim grafičkih umjetnika, kreatora nivoa, animatora i ostalih ne bi li grafički izgled bio na što većoj razini. Pogledamo li slike iz igre, to im je i uspjelo. Naravno, ostaje pitanje kako će se sve to vući na običnim računalima. Wheel of Time je kombinacija RPG i akcijske igre pa bi se stoga trebala svidjeti tim tipovima igrača. Igra bi se najranije trebala pojaviti tek početkom 1998. Bolje se malo strpjeti pa dobiti kvalitetno napravljenu igru, zar ne?

PC | **Legend Entertainment**







War Gods

3D tučnjave, znamo, imaju vrlo glupe priče koje objašnjavaju zašto su se likovi našli zajedno na jednome mjestu i zašto se žele međusobno poubijati. War Gods je 3D tučnjava i vjerojatno ste spremni na glupi zaplet, ipak ovakav sigurno niste očekivali. Prije nekoliko milijardi godina biće iz daleke galaksije je prenosilo važnu rudu. Nagle promjene u našem sunčevom sustavu natjerale su njegov svemirski brod da se zabije u našu Zemlju. Kroz sljedećih nekoliko milijardi godina s tom je rudom u dodir došlo 10 ljudi koji su zbog toga postali super-extra-turbo jaki i željni borbe. Lijepo sam vas upozorio, ali unatoč najgoroj mogućoj priči War Gods bi mogla biti dobra tučnjava. Uz velik broj raznih udaraca, tu su i specijalni potezi koji će napraviti efektne stvari (kao što je vatrena kugla i slično). War Gods je smješten u 3D okružje u kojem se kamera iz koje pratite tučnjavu pokreće omogućujući vam tako što bolji pregled. Ljubiteljima ovog tipa igara vjerojatno će se igra svidjeti, pogotovo kažem li da su uključeni neki zbilja gadni fatality udarci.

PC, PSX, N64 | **GT Interactive**





po sebi, kao sport, vrlo zanimljiv. Tijekom vožnje možete izvoditi akrobacije pri velikoj brzini, a to ćete moći i u ovoj igri i to na pedesetak staza. Chill možete zaigrati udvoje povezivanjem ili u split screen modu, a nakon vožnje usporeno pogledati kako ste vozili i diviti se svojim potezima.

PC, PSX, Saturn | **Eidos**

Cyberswine

Brilliant Digital Entertainment je razvio zanimljiv igrački sustav, Multipath movie, kako ga on zove, ili razgranati film, kako bismo ga mi mogli nazvati. Multipath movie je interaktivna digitalno animirana priča. Možete sjesti i gledati igru kao bilo koji film posuđen iz videoteke ili sami odlučivati i odabirati puteve kojima će se igra razvijati. Dosad smo već upoznali takav način igranja u interaktivnim filmovima. Multipath tehnologija je nešto drugo: kupite CD, instalirate softver i spojite se na Internet. Sa Brilliant Digitalovog sitea odaberete epizodu koju ćete igrati ili gledati i ona se počinje prikazivati na vašem ekranu. Prva igra koja će rabiti tu tehniku je Cyberswine, napravljena prema istoimenom SF stripu. Otprilike svakih 45 sekundi morat ćete odlučiti kako će se ponašati vaša kibersvinja odredivši tako put kojim će se igra razvijati. Pošto se epizode skidaju s Interneta, bit će moguće tjedno nadopunjavanje novim epizodama i njihovo igranje. U svakom slučaju, treba iskušati i provjeriti kako to radi.





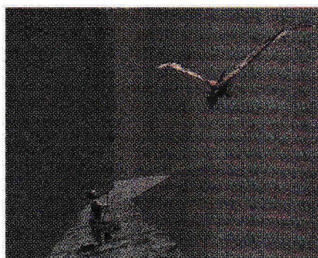
PC | **Brilliant Digital Ent.**



Blade

Još jedna 3D igra u pripremi koja se stvara u sjeni Quakea 2, Unreala i Preya. U dalekoj prošlosti bogovi su poslali na Zemlju zlog neuništivog zmaja neka kazni čovječanstvo. Zamalo bi mu to i pošlo za repom da ga nije uspio poraziti poznati ratnik Blade. Tisućama godina poslije, zli se zmaj ponovno vraća i prijeti čovječanstvu. Četiri rase iz svojih redova odabiru najbolje ratnike koji moraju pronaći izgubljeni Bladeov mač i ponovno se suprostavili zmaju. U igri ćete upravljati četveročlanom ratničkom momčadi sastavljenom od patuljka, amazonke, viteza i barbarina. Svaki lik ima svoje prednosti i mane o kojima ćete morati itekako brinuti. Bit će tu i multiplayer mod igranja s podrškom za 8 igrača. Čitava je igra trodimenzionalana, s poligonskim likovima i raznim rezolucijama - sve do 1024x768.





PC | **Rebel Act Studios**

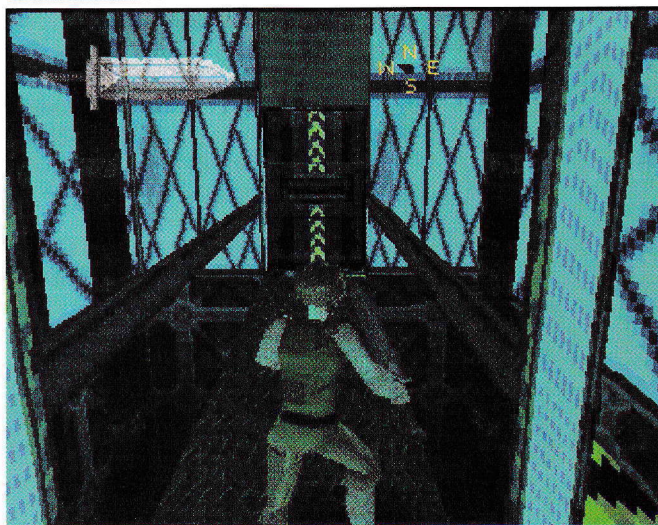
Excalibur 2555 AD

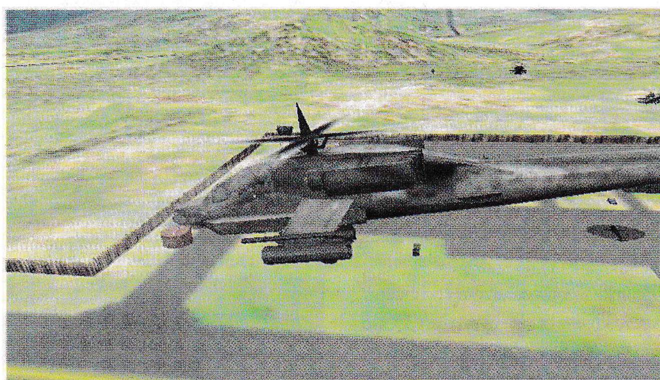
U ovoj ste 3D avanturi u ulozi Merlinove nećakinje Beth, zadaća vam je pronaći legendarni mač Ekskalibur i vratiti ga ondje gdje pripada, u dvorac Camelot. No, saznat ćete da su mač ukrali lopovi iz budućnosti koji mogu putovati kroz vrijeme. U igri ćete se moći boriti mačem, ali koristiti i magiju (ipak ste vi Merlinova nećakinja) i, kao u svakoj pravoj avanturi, rješavati zagonetke. Excalibur 2555 AD bi trebao imati preko 350 lokacija, šezdesetak različitih likova koje ćete susretati tijekom potrage za mačem i digitalizirani govor kroz cijelu igru. Kao što se vidi iz priloženih slika, perspektiva iz koje ćemo pratiti igru će najvjerojatnije biti kao u Esctatici i Tomb Raideru - vanjski pogled na naš lik.





PC | **Sirtech Software Inc.**





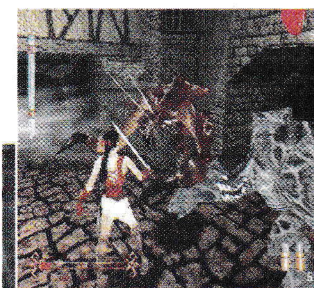
Team Apache

U posljednjih nekoliko godina tržište letačkih simulacija se probudilo. Jedna od najviše simuliranih letjelica bio je helikopter Apache. Team Apache je, kao što ste i sami zamijetili, još jedna simulacija tog poznatog i priznatog helikoptera. Igrat će se u 8-bitnoj, 16-bitnoj i 24-bitnoj boji. Postoje tri campaign moda i to u Kolumbiji, Latviji i Saudijskoj Arabiji (Bosna više nije "in"). Team Apache će biti realističan koliko to danas mogu biti kompjutorske igre. Ako niste od onih koji vole realnost, moći ćete odabrati i arkadni mod i poletjeti ne brinući o sitnim detaljima. Team Apache će se razlikovati po tome što ćete u nekim misijama upravljati posadom od nekoliko članova, odabirati pilote i izdavati zapovijedi ostalima. Zagrijali ste se za ovu igru? Ohladite, zaigrat ćete je tek sljedeće godine.

PC | **Eidos**

Nightmare Creatures

Za nekoliko bi se mjeseci trebala pojaviti još jedna 3d tučnjava za Sonyev Playstation. Vrijeme događanja je 1834., a mjesto je London. Ne onakav kakav je doista bio 1834. nego nešto izmjenjeniji. London je ovaj put prepun čudovišta protiv kojih se vi morate boriti. Kao što vidite na slikama, izgledom je Nightmare Creatures nalik Tomb Raideru, samo ovdje nema besciljnog lutanja nego vas čekaju tučnjave iza svakog ugla. Igrač šaketa ogromnom paletom udaraca, a za što duže igranje će se pobrinuti 15 različitih nivoa. Nightmare Creatures izgleda kao igra koja ima što ponuditi i mogla bi dobro proći na PSX tržištu.



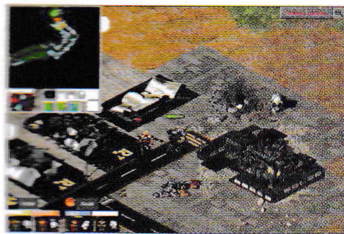
PSX | **Kalisto**



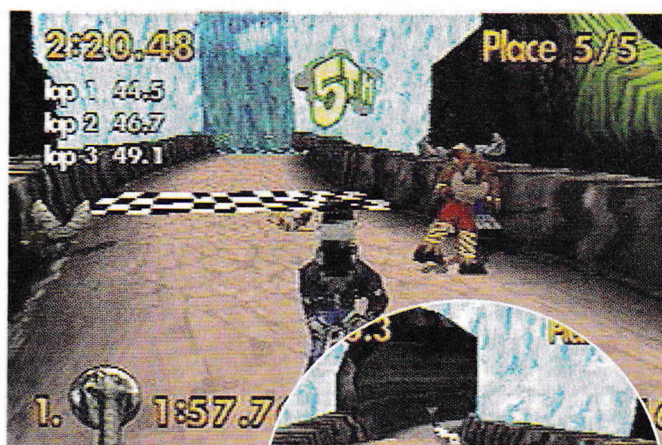
Mech Commander

U MechCommanderu ćete upravljati skupinom mechwarrior pilota i mechova. Sa njima ćete morati oslo-boditi Zemlju od tehnološki nad-moćnijeg Smoke Jaguar klana. U prvih ćete se nekoliko misija upoznati s načinom igranja, a u onima poslije razvit će se cijela priča. Tijekom igre moći ćete upravljati sa 12 jedinica koje ćete između misija moći popravljati i naoružavati po želji. Kad uništite protivnički mech, moći ćete ga opelješiti i uzeti mu dijelove. Grafika u igri je, kao što vidite i sami iz priloženih slika, vrlo detaljna i lijepo napravljena. Ako ste ljubitelj Mech igara, a htjeli biste se okušati kao zapovjednik, strpite se još malo jer se igra neće pojaviti do početka iduće godine.

PC | **Microprose**





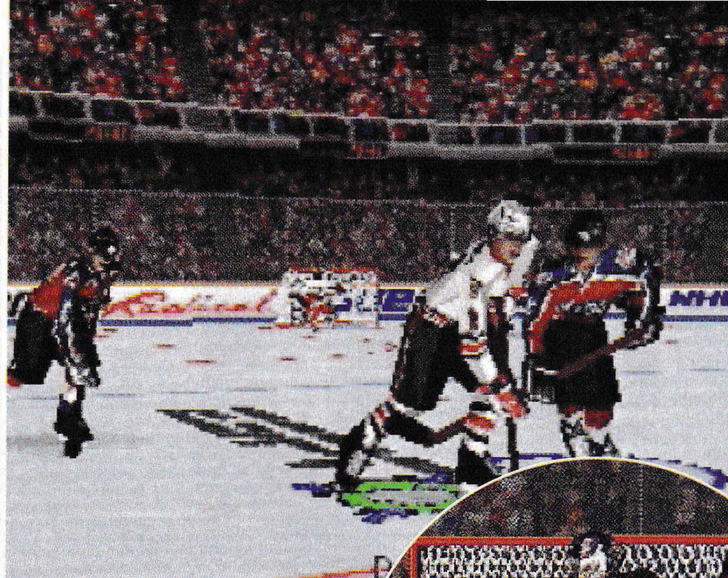


Running Wild

Ugledavši naslov, pomislili ste, nije valjda još jedna utrka automobilima? Jest, Running Wild je utrka, ali ne automobilima nego na izbor imate šest životinja - ovna, zeca, zebru, slona, bika i pandu. Vrlo zanimljiva ideja poboljšana je grafikom nalik onoj u crtićima pa tako igra izgleda drugačije i svježije. Sa svojim životinjama moći ćete se utrkivati barem na šest različitih staza (po vulkanu, Artartiku, džungli,...). Tijekom utrke moći ćete preskakivati prepreke skupljajući dodatke koji će vašu životinju učiniti bržom, uvećati je, podariti joj krila ili nevidljivost. Svaka životinja ima svoju inerciju i trenje, o čemu ćete morati itekako voditi računa birajući ih za pojedinu stazu. Moći ćete se utrkivati i udvoje sa split screen modom ili spojivši dva PSX-a.



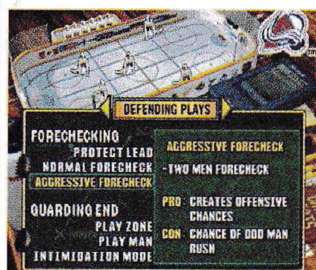
PSX | **Universal Int. Studios**





NHL Powerplay

NHL Powerplay je hokejaška simulacija koja pokriva NHL sezonu 1995./96. sa svim podacima o igračima. Ali, vama sigurno nisu važni detaljni podaci, nego dobra igra. NHL Powerplay ima četiri moda igranja uključujući i svjetski turnir. Igrači su izvrsno animirani korištenjem motion capture tehnike. Instant replay opcija omogućit će vam da svoje najbolje poteze pogledate iz kuta koji sami odredite. Utakmicu ćete moći igrati sa još petero prijatelja pomoću multitap funkcije. Upravljanje igračima je lako, možete izvoditi prljave poteze, ali nema šaketanja. Ako imate PSX ili Saturn, nađite društvo, naoštrite klizaljke i nabavite ovu igru.





PSX, Saturn | **Virgin**

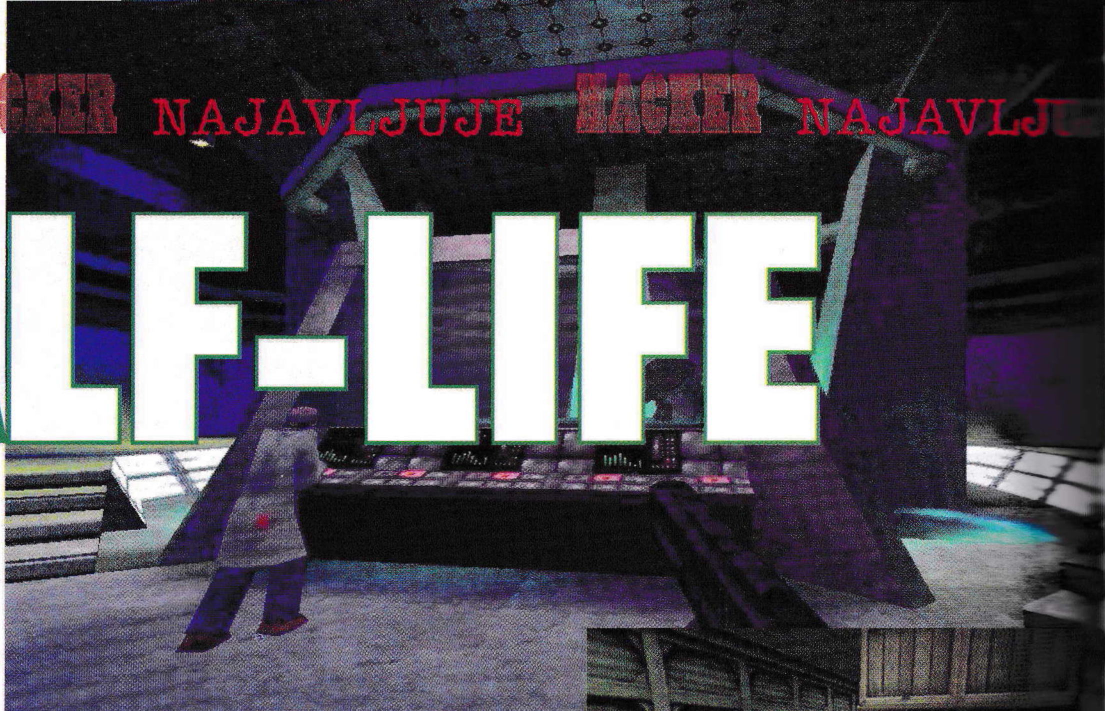
Myth

Myth je strategijska igra koja će se u jesen pojaviti za PC i Mac. Za razliku od ostalih real-time strategija, u Mythu se nećete baviti izgradnjom građevina nego ćete se potpuno usredotočiti na borbu. Osim impresivne 3D grafike, igra će imati detaljno razrađenu fiziku - eksplozije će dizati u zrak predmete, mijenjati izgled terena i slično. Detaljan teren će također utjecati i na kretanje jedinica. Tijekom igre će se mijenjati vrijeme kao i godišnja doba. 3D engine će podržavati osvjetljenja sa sjenama te refleksije u vodi. Kameru, tj. vaš pogled, moći ćete sami pomicati po terenu da biste dobili što bolji pregled situacije. Igra će, naravno, podržavati i multiplayer igranje s time da će postojati programski jezik temeljen na Javi, kojim će igrači moći prilagođavati igru. U svakom slučaju, igra o kojoj će se još čuti.





PC, Mac | **EIDOS**



HALF-LIFE

Quakeov je engine, nesumnjivo, najbolji od svih što ih koriste današnje 3D igre. Stoga ne čudi što je poznata izdavačka kuća Sierra On-Line otkupila prava na njegovo korištenje i u suradnji s Valveom razvila svoju prvu 3D pucačinu. Half-Life bi mogao biti vrlo dobar početak



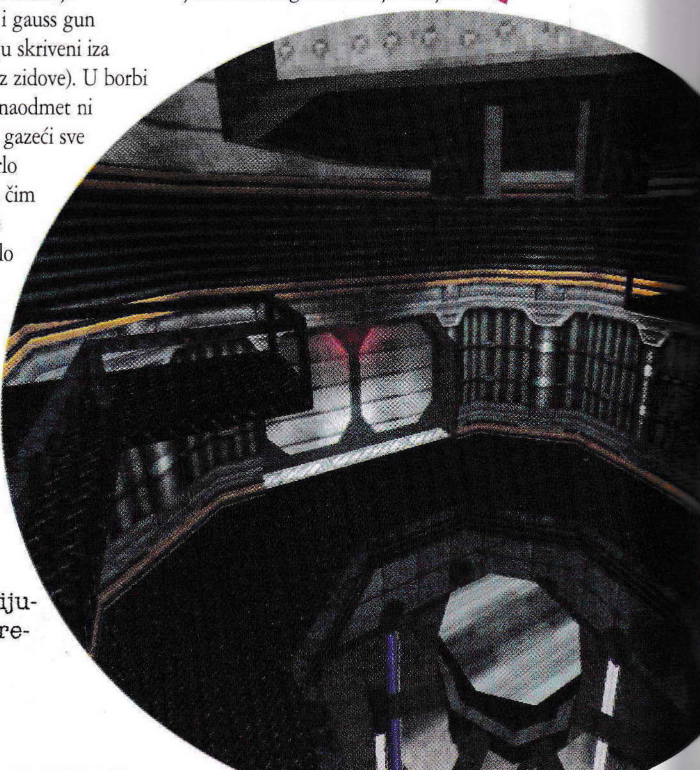
Svaki neprijatelj ima razne načine umiranja, ovisno gdje ga pogodite. Kao i svaka igra u trendu, tako i u After-Lifeu teku potoci krvi.

Valveov razvojni tim čine sami veterani igračke industrije, koji su radili igre u Microsoftu, Nintendu, Microproseu i 3D Realmsu (Duke Nukem 3D), a sada su odličan Quakeov grafički engine samo malo poboljšali. Ako ste kojim slučajem ponosni vlasnik 3Dfx kartice, odmarat ćete oči na reflektirajućim površinama, obojenoj svjetlosti, izglađenim teksturiranim površinama te pogledu na igru u moćnoj 24-bitnoj grafici. U Sierri nisu zaboravili ni obične igrače pa će Half-Life i na PC-u koji nije oplemenjen nekom od 3D ubrzivačkih kartica s moćnim 3Dfx Voodoo čipsetom izgledati pristojno: 16-bitna boja, prozirna voda s valovima, likovi sastavljeni od mnoštva poligona, špricanje krvi pri pogotku. Osim lijepe grafike, animacija likova bi također trebala biti na nivou. Svaki će neprijatelj imati nekoliko načina umiranja ovisno o mjestu gdje je pogođen. Half-Life se hvali i odličnom umjetnom inteligencijom: protivnici se međusobno dogovaraju i napadaju vas u skupinama, skrivaju se iza predmeta. Ukratko, ponašat će se inteligentno.

Akcija i samo akcija

Da bi se Half-Like razlikovao od ostalih 3D pucačina, angažiran je Marc Laidlaw (pisac koji je za svoje djelo The 37th Mandala dobio nagradu Best Horror Novel za 1996.), čiji je zadaća bila osmisliti priču i poraditi na dizajnu. Tijekom igranja ćete povremeno biti prekidani da biste promotrili tzv. "scripted sequences", tj. igrane scene koje će vam objasniti događaje i likove u igri. To samo po sebi ne bi bilo zanimljivo kad ne biste mogli utjecati na tijek scene. U Half-Lifeu ćete doslovno moći usred scene uletjeti među likove i nekoga ubiti ili napraviti pravi pokolj! Za one koji igraju svaku novu 3D pucačinu samo da bi isprobali oružja, treba reći da će ih Half-Life imati 18. Uz obične pucaljke (pištolj i sačmarica), postoji pet vrsta bombi te nekoliko tajnih "specijaliteta". U deathmachu će doći posebno do izražaja samostrel, pištolj za uspavljivanje i gauss gun (odlično protiv onih koji vas čekaju skriveni iza ugla jer će omogućiti pucanje kroz zidove). U borbi se možete sagnuti i puzati, a nije naodmet ni sjesti za upravljač najbližeg vozila gazeći sve živo. Neprijatelj će također biti vrlo pametan pa će dati petama vjetra čim shvati da je slabiji od vas, ali će se brzo vratiti s pojačanjem. Računalo će znati koristiti sve moguće zaklone i napadati vas promišljeno - dok se jedna grupacija čudovišta bude okomila na vas, dotle će ih druga štititi pucajući. Skrijete li se iza nekakve kutije, neprijatelji će se svojski truditi pod odgovarajućim kutom baciti vam bombu za vrat.

Half-Life će imati brojne dodatke, mnogo novih nivoa, oružja, likova i ostalih poboljšanja. Uz Sierrino obećanje da će pozornost posvetiti izradi dobre dokumentacije koja bi olakšala izradu dodataka za Half-Life, možemo ubrzo po izlasku igre očekivati velik broj dodataka koji će potencijalno dobru igru učiniti još boljom.

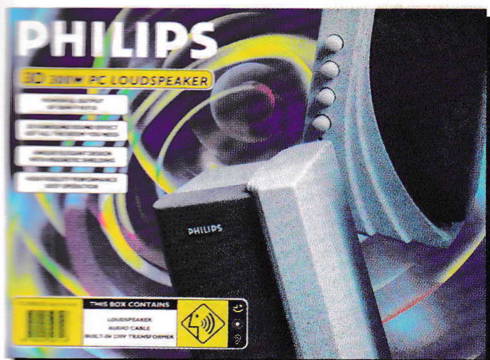


Imate li u svom PC-u moćnu 3DFX ubrzivačku karticu, Half-life će biti pravi odmor za oči u 16,7 milijuna boja. Sad znate što trebate tražiti od Djeda Božićnjaka.

MelComp

Odaberite · mi imamo sve što trebate





PHILIPS aktivni zvučnici 300 i 120 w



PHILIPS 16x CD-ROM + PLAY/PAUSE KONTROLA



Creative Sound Blaster - AWE 64
512 KB RAM za Sound Fontove
3D Audio, INTERNETed



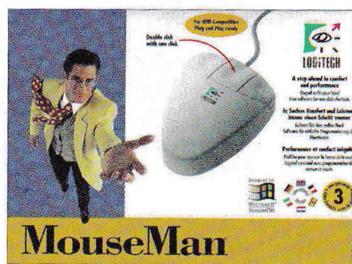
US ROBOTICS 33.6 FAX/MODEM proširiv do 56 bps, fax on demand, int. mikrofon, "full duplex speakerphone", voice mail boxes, PnP



Iomega ZIP drive, 100MB



Hewlett Packard T3000
Colorado Tape, 3.2GB



Miš MouseMan - serijski, Logitech, 3 tipke, anatomski oblikovan



Kondezatorski mikrofon



16 bitna zv. kart. 5.5Hz-48KHz



SoundCard WAVE-STAR 32 PnP Win 95



PC FM RadioCard UKW Stereo 99 kan.



Aktivni zvučnici 25, 120, 160 W Surround, tonska kontrola, 220V

VELEPRODAJA:
PRODAJNI CENTAR 93 (01) 274 484, **TEHNIČAR COMPUTERS** (01) 315 904, **BIROSTROJ COMPUTERS** (01) 336 311, **KERNER** (01) Zagreb 362 141, **RODAR** (031) Osijek 171 202, **DISK-LINE** (031) Osijek 164 116, **MISLAV** (035) Sl. Brod 444 697, **TEXPERT** (031) Đakovo 846 439, **BMB NETCOM** (047) Karlovac 336 865, **COMWARE** (021) Split 40 096, **AVORA** (031) Valpovo 652 232, **IN SERVIS** (042) Ludbreg 663 410, **KOM-PAST** (049) Krapina 71 409, **IRI ECONOMIC** (051) Opatija 271 848, **OSINET** (051) Delnice 812 995, **FOTON** (01) Zagreb 318 569, (049) 376 439, **HOBIT** (051) Rijeka 215 566, **LIMEX** (040) Čakovec 314 656
MALOPRODAJA:
PRODAJNI CENTAR 93 (01) 274 484, **BIROSTROJ COMPUTERS** (01) 336 311, **MISLAV** (035) Sl. Brod 444 697

TOSHIBA
ADAPTEC
Seagate
D-Link Commitment to Connectivity
YAMAHA
ATI TECHNOLOGIES INC.
CHERRY
APC
DTK Computer
3M
EPSON
PHILIPS
Microsoft

MelComp d.o.o.
Zagrebačka 63, HR - 42000 Varaždin
tel. 042 / 12 280, 12 281, 55 092
fax 042 / 55 092
Software: 042 / 261 199
Cjenik BBS: 042 / 12 282, 2400-28800, N/8/1
http://www.melcomp.com
E-amil: melnjak@melcomp.com
servis@melcomp.com

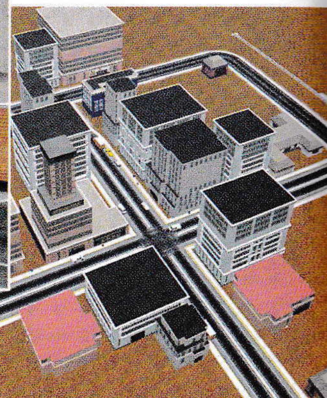
Sim City 3000

Domagoj Korak

Krajem godine, mnogi će od vas sjesti za računalo, učitati SimCity 3000 i zapjevati stari "(s)hit" : "Zidam kuću trokatnicu, miješam mort i motam žicu." I ja ću zaigrati ovu odličnu igru, no sumnjam da ću zapjevati...

Pomene li vam tkogod Maxis, prvo pomislite na SimCity. U moru njihovih Sim igara, SimCity ih je proslavio pa ta igra, vjerovali ili ne, i dan-danas ima svoje vjerne igrače. Nastavak (SimCity 2000) je donio mnoga poboljšanja i dobio još vjerniju publiku. Kako je današnje doba doba 3D igara, Maxis je odlučio pratiti trend, što se već osjetilo u njihovim nedavno predstavljenim naslovima SimCopter i The Streets Of SimCity, ali prava stvar tek slijedi: SimCity 3000 - igra pred kojom se i gradonačelnici klanjaju.

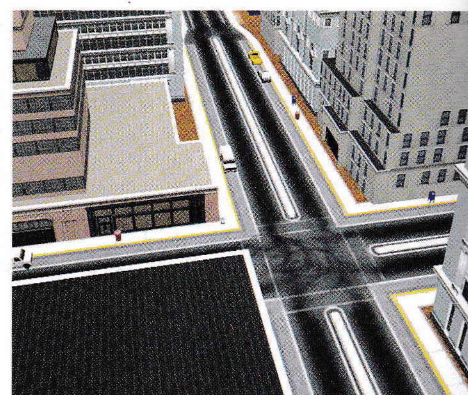




Zidam kuću trokatnicu...

Osam godina nakon prvog SimCityja srž je ostala ista, ali se većina detalja promijenila. Osim novog grafičkog enginea, promijenio se i onaj simulacijski - uvedeni su mnogi detalji koji izravno ili neizravno utječu na gradska događanja. O kojim je detaljima riječ? Primjerice, građevine imaju vlastite male simulatore pomoću kojih je moguće upravljati strujom ili hlađenjem u pojedinoj zgradi, u restoranima mijenjati cijene, graditi na stotine zanimljivih građevina poput benzinskih crpki, kavana i farmi te anketirati građane i vidjeti što im se sviđa, a što ne... Uz toliko puno detalja trebalo bi biti vrlo teško uspješno upravljati gradom, no tu u igru uskaču vaši savjetnici (osjećate li se već kao Predsjednik?) pomažući vam u donošenju važnih odluka. Život vašeg grada ovdje možete promatrati iz različih visina - s tla ili iz zraka. Promatrate li grad izbliza, vidjet ćete kako se stanovnici šeću, vozila prometuju ili se, pak, diviti detaljno dizajniranim građevinama. Pošto igrači mogu približiti pogled na grad sve do nivoa ulice, detalji zgrada će biti poboljšani da bi građevine izgledale što stvarnije. Kad kažem poboljšani, stvarno mislim tako: primjerice, u četvrtima gdje vlada kriminal vidjet ćete i same kriminalce na djelu! Ovim potezom Maxis želi uvjeriti igrača da se nalazi u svom virtualnom gradu, stoga je igra obogaćena i surround zvukom.

Ako vam sve ovo nije dosta, znajte da će SimCity 3000 biti modularna igra, što znači da ćete je u budućnosti moći lako obogatiti novim tipovima zgrada, novim savjetnicima ili potpuno drugačijim scenarijima. Pitate li nas, po ovim prvim informacijama možete biti sigurni da će SimCity 3000 biti rado igran, a svojom će si modularnošću produžiti vijek trajanja do idućeg tisućljeća.



Broken Sword: The Smoking Mirror

Domagoj Korak

Revolution, tvrtka koja stoji iza Broken Sworda, odlučila je prikupiti još koji dolar pa tako 24. rujna možemo očekivati Broken Sword 2: The Smoking Mirror. Škvadra iz Revolutiona najavljuje ga kao drugi nastavak SERIJALA Broken Sword, što znači da će ih biti još...

Posljednjih se godinu dana nismo naigrali avantura, još manje onih dobrih. Broken Sword je jedan od rijetkih naslova koji nas je uistinu ugodno iznenadio. Lijepa, rukom crtana grafika te zanimljiva i neočekivana radnja su Revolutionu donijeli veliku zaradu, a čini se da će tako biti i s nastavkom.

Ogledalo Koje Se Dimi

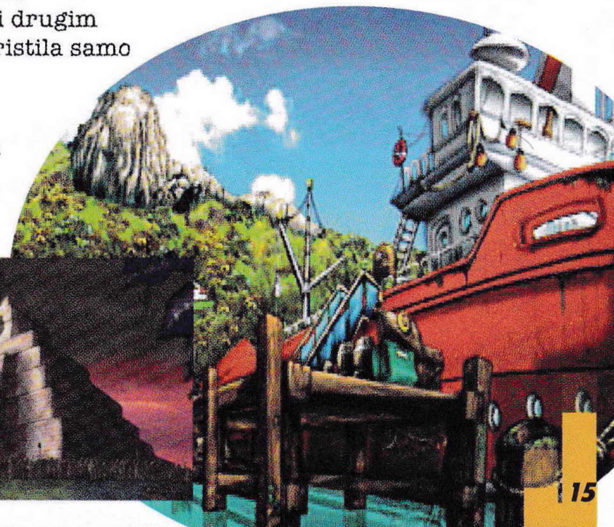
Hej, to je samo slobodni prijevod službenog naziva ove igre, OK? Dakle, Stobbart kojeg poznajemo iz prvog dijela će se spetljati s trgovcima droge ne bi li oslobodio svoju djevojku Nico koju su oni oteli dok je gurala nos u sumnjive poslove jednog kralja droge. U priču je nekako upleten i zli bog drevnih Maya, čije će pojavljivanje George i Nico morati spriječiti pomoću drevnih predmeta raštrkanih od Londona, Pariza, Kariba pa sve do džungli Centralne Amerike. Osim šetnji kroz prekrasno nacrtane lokacije, igrač će trenirati mozak rješavajući više od stotinjak zagonetki i komunicirajući s oko sedamdesetak likova. Proizvođač najavljuje da ćete i u TSM-u (kao i u originalu), upravljati i Georgom i Nicom, a zamjena likova će biti baš u najnapetijim situacijama.



Animacija likova će biti iznimno glatka, a novost je dinamično osvjetljenje, tj. promjena položaja sjena izazvanih različitim izvorima svjetla te deformacija likova iza dima ili stakla. Udovoljeno je i vapajima igrača koji su tražili da se u svakom trenutku s lokacije može izaći dvoklikom na izlaz, bez šetanja lika s jednog kraja ekrana na drugi. Igra će podržavati ubrzivačke kartice, no i prilagoditi se i onima koji imaju slabija računala i sporije CD-ROM pogone. Ako ne znate engleski, The Smoking Mirror možete kupiti u njemačkoj, francuskoj, talijanskoj, španjolskoj, finskoj ili poljskoj inačici. Nažalost, neće biti hrvatske pošto smo mi jako malo tržište. Preostaje nam ubrzano se množiti, jer će jedino tako proizvođači igara svrnuti svoj pogled i na nas.



Rijetkost u avanturama je dinamično simuliranje sjena u ovisnosti o izvoru svjetlosti. TSM se diči i drugim rješenjima koja su se dosad koristila samo u akcijskim igrama





Opet ćete uživati u atraktivnim lokacijama od Londona, Pariza, Kariba pa sve do džungli Centralne Amerike

Quake 2

Domagoj Korak

Id Software je nakon najpopularnije igre Doom izdao i njezin nastavak - Doom 2; isto će učiniti i sa Quakeom, samo što ovaj put nastavak pruža potpuno novi doživljaj...

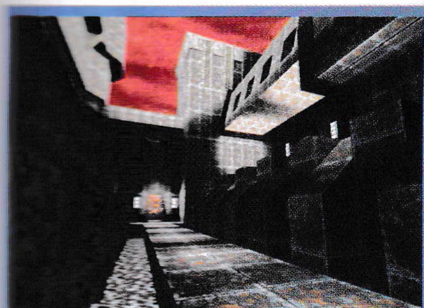
Proizvođači igara su nas vremenom naučili da ne očekujemo previše od nastavaka. Par novih neprijatelja, oružja i drugačiji nivoi su sve što možemo očekivati od igre pod rednim brojem dva, čija je jedina zadaća proizvođaču priskrbiti još koji novčić na račun stare slave. Stoga smo mi, divni ljudi u Hackeru, vrlo sumnjičavi prema nastavcima: prilazimo im polako, promatrajući ih sa svih strana prije nego se odlučimo na kupnju. Kad je riječ o Quakeu 2, koji bi trebao biti u prodaji oko Božića, vjerujte nam - ne treba se šuljati kao mačak oko vruće kaše: čim se pojavi, odmah ga kupite. Ne priznajem NE kao odgovor!

Quake 2 je bilo puno lakše raditi jer su bile poznate mogućnosti enginea iz Quakea. Kod prvog je Quakea dizajnerima nivoa bilo teško predvidjeti kako će što raditi i hoće li scena imati previše poligona za glatku igru. Sada su te stvari poznate i izradi se pristupilo na drugi način. Kao prvo, treba znati da će Quake 2 biti igra za Windowse 95 (bye, bye DOS), podržavat će 3D kartice koristeći Open GL, a ne Direct 3D. To znači: krajnje je vrijeme započeti nabavku 3Dfx kartice s Voodoo čipovima ako želite u Quakeu 2 vidjeti sve efekte. Moći ćete igrati i u običnoj SVGA, no to neće biti ono pravo. Pentium na 90 MHz se spominje kao minimum za pokretanje igre, dakle, P-166 bi trebao biti zlatna sredina za ugodno igranje. Zanima vas koliko ljudi radi na izradi Quakea 2? Vjerojatno ćete se kao i ja začuditi: tu su tri programera, tri grafička umjetnika i tri dizajnera nivoa. Da, samo njih devetorica. I još jedna, iako neprovjerena, informacija: Quake 2 ćete moći igrati u shareware izdanju - ali samo jedan nivo.

There can be only one

Quake 2 bi, navodno, trebao imati mnogo bolju priču nego prednodnik (što i nije baš teško postići). Bit će tu i male zagonetke koje će podariti avanturistični ugođaj ovoj igri za razliku od prijašnjeg dosadnog načina igranja "nađi ključ, nađi prava vrata pa možeš dalje".

Oni koji vole uništavati, u Quakeu 2 će doći na svoje jer će moći razbijati predmete kao u Duke Nukemu i Bloodu. Bit će tu i dinamično osvjetljeni prostori, objekti s velikim brojem poligona, poboljšane teksture, refleksije i interpolacije između frameova koje će omogućiti glatku animaciju likova. Puno ćete više nego u prvom Quakeu provesti igrajući na otvorenom prostoru. Što se neprijatelja tiče, oni će biti mnogo opasniji tj. pametniji. Moći će čuti vaše korake, krenuti na vas i uspješno vas pratiti. Ali niste ni vi glupi, znat ćete iskoristiti zaklone i sjene i skriti im se. Moći ćete se i sagnuti, ali sada to mogu i neprijatelji, što znači da će ih biti teže pogoditi. Neprijatelji su organsko-mehanička kombinacija: npr. Tank je ogromni metalni robot s trima oružjima, no kojiput tresne o pod šakom ne bi li vas podsjetio tko je tu šef, drugi je protivnik gad pod imenom Gunner - on je čovjek skriven iza hrpe oklopa i mitraljezom zavarenim za zglob. Da se ne bi bunile, izašlo se u susret i ženama - u igri postoje dva ženska lika kojima ne smijete pristupiti kao pripadnicama nježnijeg spola. Likovi će imati dvije različite kože -jednu "normalnu" i jednu "oštećenu" - pa kad im napravite par rupa u tijelu, oni počinju krvariti i šepati. Za svaki bi lik trebalo postojati 5 različitih animacija, ovisno o kutu iz kojeg je



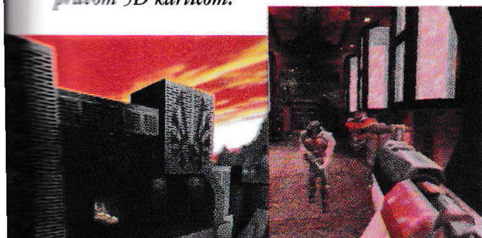
ARHITEKTURA:
Dizajn nivoa u Quake 2 je prava ludnica. Recite pa-pa kockastim prostorijama i počnite se diviti detaljnim arhitektonskim rješenjima...



pogođen, te nekoliko načina umiranja. Moći ćete ih i osakatiti gađajući ih u ruke i noge, a samo im katkad odrubiti glavu. E, to ja zovem igrom koju će voljeti djeca... Da, ovog Božića nas čeka prava ludnica bez obzira igrali ili ne na ogromnim multiplayer nivoima. Bilo kako bilo, Quake 2 će zatresti cijeli svijet. Ovaj će Božić neki od nas dobiti autiće, neki Barbike, a oni pravi - zna se.

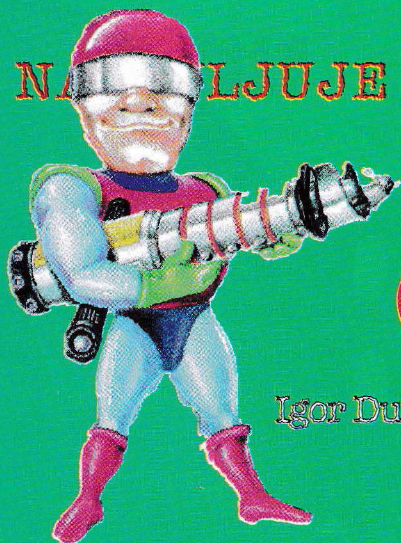


Grafika u Quakeu 2 tjera suze radosnice na oči. Čarobna riječ je 3Dfx Voodoo kartica, što budi sumnje da igra uopće neće biti igriva na PC-ima koji nisu nabrijani pravom 3D karticom.





NEPRIJATELJI
Neprijatelji u Quakeu 2 su sada vrlo detaljni, odlično animirani, naoružani do zuba i vrlo, vrlo opaki...



Dig It! (Kopaj!)

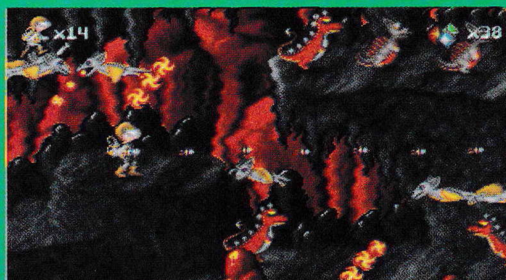
Igor Duić

Ako kopate bazen u vrtu, ova će vas arkada odvesti na ugodan psihijatrijski ležaj. No ako ste na odmoru, kako i pretpostavljamo, malo kopanja po ekranu vašeg monitora moglo bi ispuniti prazninu vrućih ljetnih dana.



Ovu igru simboličnog, vrlo zanimljivog i primamljivog naslova stvorio je Springsoft. Igra zacijelo ne nadmašuje sve mogućnosti vašeg intelektualnog života. Naime, zadaća vam je kopati, kopati, kopati. Budući da vas kopanje kanala ne bi nigdje dovelo, odlazite u planine i ondje počinje igra. Oblačite svoje superodijelo posebno prilagođeno dubinskom kopanju i sa superpneumatskom bušilicom iskapate rupu koja će vas odvesti u neizmjerno bogate pećine. Šmucajući se po raznim spiljama skupljate dijamante i zdravlje, odnosno živote. Sve bi to bilo prejednostavno da vam se na putu ne isprijeće opasna ali simpatična stvorenja poput žutocrvenih pužića ili digača koje ćete s nekoliko pogodaka pretvoriti u balon. To nema smisla! Kako natjerati petogodišnje dijete da ubija tako slatka stvorenja? Osim te male zamjerke, sve ostalo je OK!

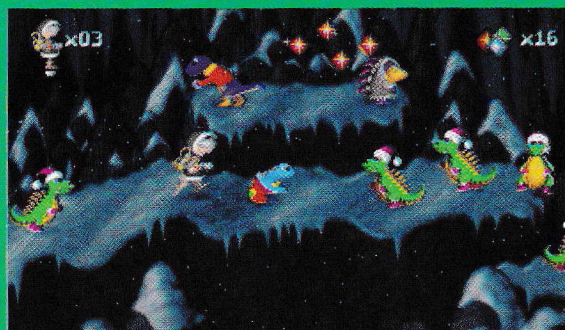




Vaš lik iliti super "diggerman" u odličnoj je kondiciji te se, osim kopanja i kretanja, penje i spušta po užetu, puže po podu, visoko skače i odlično se služi svojom "bušilicom" za kopanje ali i za pucanje. U demo inačici Dig It!-a svoje sposobnosti ćete iskušati u Cave Landu, a najavljuju se i nivoi moćnih naslova poput: Great Waters, Frozen North i Underworld. Svaki od njih nosi svoje odlike i različitosti pozadine (mjesta događanja) i neprijatelja, kao što ste mogli zaključiti iz priloženih slika.

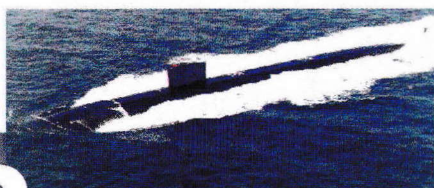
Igra se vrti u niskoj razlučivosti u 256 boja i bez ikakvih primjedaba na detaljnost (koja je vrlo velika) dolazim do zaključka: COOOL! Zvukovi i glazba su standardne kvalitete za igre tog žanra. Kad sve gorenavedene argumente pomiješate zajedno, dobit ćete jedinstven proizvod Springsofta, simpatičnu arkadnu zabavu pa uskoro očekujem potpunu inačicu ove igre na svom disku. Za sam kraj, što drugo doli pozdraviti ekipu Springsofta, a vas upozoriti na bol u leđima nakon kopanja.

Kao što vidite po slikama, Dig It je klasična arkadica "za po doma" koja će sigurno naći svoju publiku među ljubiteljima žanra.



688(I) HUNTER/KILLER

Usama Kalit

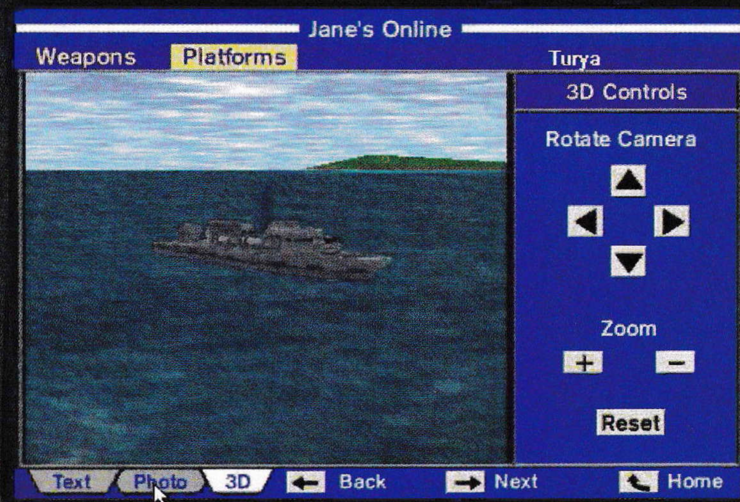


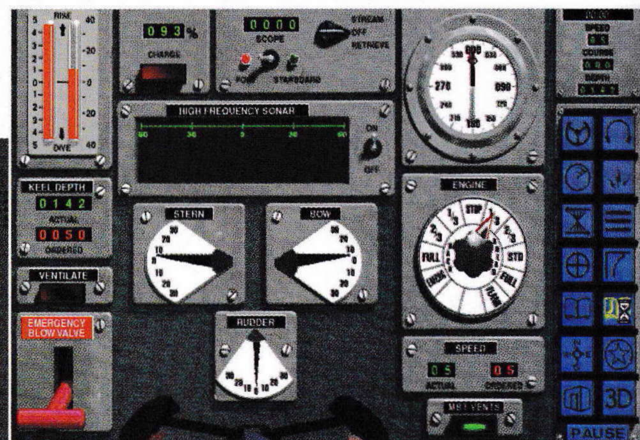
Ugodno iznenađenje stiže nam iz Electronic Artsa. 688 Atack Submarine je već zaboravljen, iako nas nije ostavio ravnodušnim u vrijeme izlaska, a sada je izašao njegov nasljednik: 688(I) Hunter/Killer

Prema prispjelom katalogu, igra je osvanula na američkom tržištu već početkom srpnja. Igra se zapravo ne razlikuje od prijašnje inačice, samo što je u njoj mnogo više misija, od Indokine pa do Kubanskog zaljeva. Naravno, nismo ni mi zaobiđeni: operacije na Jadranskom moru postaju očigledno svakodnevnica (prisjetimo se AEIGS: Guardian Of The Fleet i mnogih sličnih igara). Naravno, sadržaj je skoro isti, samo se misije mijenjaju. Vi ste u ulozi zapovjednika američke nuklearne podmornice (ponuđeno je više njih - od USS San Juan pa do USS Topike koja je prva ispalila krstareće projektile Tomahawk na Irak). Kratko i jasno: vi ste oči i uši Amerike na moru, na vama je mijenjati tijek bitke i spasiti obraz Amerike, presretati brodove kolumbijske narkomafije ili poći u misiju spašavanja pilota iz mora. Možda će neke misije biti malo dosadne, ali što je tu je, netko mora i to raditi.

Das Boot

Grafički dio ove simulacije me, moram priznati, jako iznenadio. Više nema kompromisa, sve postaje jako realno. Komandni most i borbene stanice su izvedene u dopadljivoj 3D grafici; procedure oko ispaljivanja oružja više nisu samo tipa "zaključaj cilj i ispali", nego morate izabrati cilj i oružje kojim ga gađati, potopiti torpedne tube, otvoriti ih, namjestiti parametre za oružje i još mnoge sitnice o kojima ćemo više u idućem broju. Naravno, sve je napravljeno skoro realno, grafički jako dotjerano pa igrač uistinu uživa u igri. Komandni most, karte, sve je uređeno do najsitnijih detelja. Da ne zaboravim, uza sve to, na raspolaganju vam je mala enciklopedija sa slikama i umjetno generiranim 3D objektima pa tako svaku podmornicu, brod ili raketu možete promatrati iz bilo kojeg kuta. Opće je poznato pravilo ako je dobra grafika, dobar je i zvuk. Audio zapisi skoro svih podmornica, brodova i torpeda toliko su realni da ih možete (i morate) razaznati po karakterističnom zapisu na sonaru. Možda je sve malo i prerealno, jer ispalivši prvi torpedo shvatio sam da ovo nije "Silent Service" ili neka druga slična simulacija. Za kraj ono najljepše: digitalne fotografije. No strpite se do sljedećeg broja!





Najvažnije je pravilno protumačiti podatke sa podmorničkih instrumenata. Odličan Jane's priručnik će vam brzo i jednostavno olakšati život u moru senzora kojima se diči 688 Hunter/Killer.

SIN

Domagoj Korak

Svi vi nasilnici koji volite gaziti krvavim hodnicima, micati protivnička tijela noseći o pojasu njihove skalpove, jeste li se ikad pogledali u zrcalo? Da? I što ste ugledali? Kržljavog, prištavog dvanaestogodišnjaka! Hej, pripremite se - uskoro u vaš grad stiže Sin!

Čiji sin? pitate se sada vi. Tata ove igre je stari okorjeli Quake. Naime, Sin je FPP akcijska igra koja koristi njegov poznati 3D engine. Igru razvija Ritual Entertainment, a izdat će je Activision koji se već predbilježio i za izdavačka prava na Quake 2. Radnja Sina je smještena u anarhičnu budućnost u kojoj lokalne vlade pokušavaju stati na kraj drogi, mitu i kriminalu unajmljivanjem privatnih agencija za sigurnost. Vi nastupate kao vođa jedne elitne borbene jedinice što ju je jedna od vlada unajmila za čišćenje grada od kriminala.

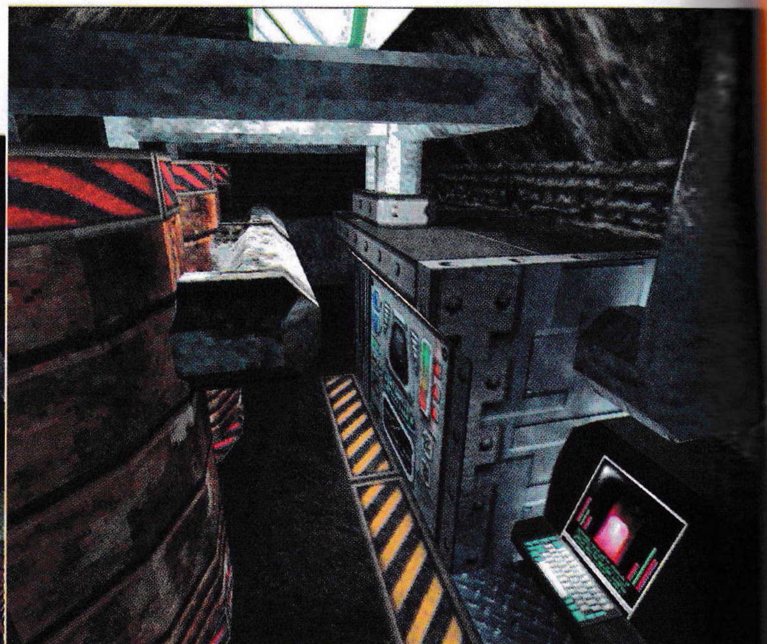


Mea culpa

Igrajući, prolazite kroz šest različitih okoliša koji će vas itekako privući svojim grafičkim detaljima i ludim dizajnom. Za razliku od ostalih 3D pucačina, proizvođač tvrdi da će u Sinu glavni naglasak biti na priči. Osim akcije, igrač će biti postupno uplitan u radnju koja će se razvijati i postajati sve zanimljivijom, čime će priča, koja u ostalim igrama tog tipa nije uopće važna, postati jedan od motiva koji će vas tjerati da je igrate do kraja.

Nadalje, mogućnost interakcije s okolišem će također biti unaprijeđena, a atmosferi će doprinositi i poseban način osvjetljavanja prostora te odlična glazba od koje će vam se naježiti sve dlačice na lijevoj ruci. Sin će se moći igrati jedino na Windowsima 95, no ostaje nada da će možda upravo ta igra unijeti dašak svježine u već dosadno tržište 3D pucačina. Zbog vela tajnosti kojim je obavijen projekt Sin, ne mogu vam podastrijeti više detalja, no vjerujem da će i od prvog pogleda na slike krv početi kolati vašim žilama, jedino što ćete na to morati čekati barem još pola godine. Dotle, pokušajte se riješiti barem ona dva ogromna prišta.





REN PROM

Poduzeće za trgovinu, usluge i zastupstva, servis i prodaja uredske opreme

Samobor: Mlinska 5
10434 Strmec
CROATIA
tel/fax: +385 (0)1 870 844, 873 162

Rijeka: 051 / 672 094, 671 540

Split: 021 / 371 456, 371 531



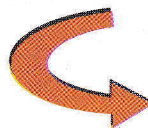


PHILIPS





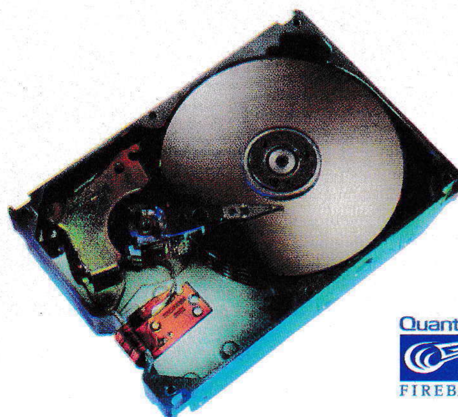
COMPAQ
SHOWS THE WAY





HEWLETT® PACKARD





Quantum®
FIREBALL™

*** PC konfiguracije**

*** komponente**

*** štampači - HP**

- EPSON

*** Compaq računala**

*** CD pisači YAMAHA**

Najavljujemo:

krediti na 24 mjeseca !!!

od jeseni

JANUS STUDIO

Cavewars

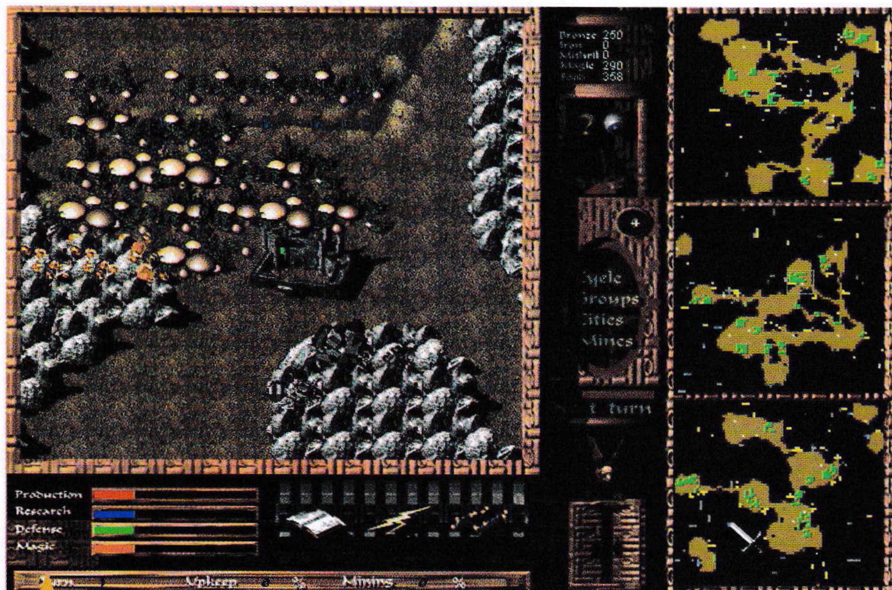
Kalit Usama

Stiže pravo osvježenje za sve vas koji se još uvijek volite potajno igrati sa plastičnim vojnicima i figuricama. Cavewars je vrlo simpatična igra s jednostavnim strategijskim elementima koja će u vama probuditi dijete-vojskovođu. Kalit Usama već slaže figurice na ploču...

Nažalost, scenaristi su u uvodnom dijelu zakazali - sve je dosta nejasno, samo se zna da je počeo "pećinski rat". Ukratko: Ibido, svijet pećinskih ratova, osam nacija spremnih na rat, krvoproliće u kojem će samo jedna preživjeti. Podzemni je svijet isprepleten tunelima, prepun krvoločnih protivnika koji svim silama nastoje razoriti i ono malo ljepote u podzemlju. Mi smo u ulozi velikog zapovjednika i biramo naciju koju ćemo povesti u pobjedu. I to je to...

Male tajne velikog...

Uzmite ljude ili Gakkare. Ljudi su prosječni u svemu i nemaju mana, a Gakkari dobro gađaju na daljinu, što posebno koristi topništvu. Kada konačno počnete igru, prvo će vas zbuniti 3 karte na ekranu, a najbitnija je srednja jer pokazuje nivo koji trenutačno igrate. Igru počinjete s jednim gradom i 53 stanovnika. Brojnost stanovništva raste oko 7% po potezu. Ljudi iz grada automatski kopaju hranu tri polja oko sebe pa je pametno nove gradove izgraditi što bliže ogromnim gljivama koje predstavljaju hranu. Porastom tehnologije se povećava i iskop hrane a samim time i populacija grada. U praksi bi jedan loš kvadrant trebao nahraniti desetak stanovnika. Eh da, za vojsku je hrana potpuno nevažna. Vjerojatno se već pitate zašto onda uopće držati obične građane od kojih nikakve koristi, a troše hranu. He, tu sam vas čekao. Svaki građanin stvara 3 tzv. toil boda. Za održavanje vojne jedinica treba vam otprilike 5% vrijednosti toila, a izrada nove jedinice potroši čitav jedan toil (to nije ništa u usporedbi sa rudnikom koji troši 35 toila po potezu).



Svoj dvorac gradite blizu polja hrane predstavljenih gljivama kako bi se stanovništvo moglo što brže i više prehraniti.

Za svaku je naciju bitan napredak koji je usko povezan sa istraživanjem. U ovoj je igri istraživanje usko povezano sa knjigom pri dnu ekrana koja vam otvara nekoliko opcija s kojima ćete se brzo i sami upoznati. Savjetujem vam da što prije prijeđete iz brončanog u željezno doba jer tako možete početi istraživati zanimljiva oružja. Kad se usavršite u oružju, tj. uznapredujete do petog stupnja, prijeđite na razvijanje čarolija (ikona s grmljavinom). Čarolija je puno no desna tipka miša na čaroliji dati će iscrpne informacije o njoj. Naravno, i čarolije ovise o stupnju tehnologije pa tako u brončanom dobu imate samo čarolije za gledanje i "krađu metala" (huh, ovo zvuči zanimljivo, jel' da?).

Na posao

Moram napomenuti da za izgradnju jedne jedinice "gubite" 3 stanovnika, stoga nije dobro samo graditi i stvarati borbene jedinice, treba malo razmišljati i o natalitetu. Kad izgrađujete vojnu jedinicu, prvo joj birate oružje. Dakako, ono ovisi o dobu u kojem živite (čitaj: stupnju tehnologije), ali i o istraživanju oružja. Možete živjeti u željeznom dobu i imati mač, ali i ručni lanser raketa. Naslućujete, ovo već otvara vrlo zanimljive mogućnosti. Želite li, pak, imati tenkove, potrebno je transportnu tehnologiju usavršiti do maksimuma. Kad ste izabrali oružje, birate štit (ako ga imate) i "mount", tj. transportno sredstvo vojnika (oni ljigavi crvi toga nemaju, he, he, he). Naravno, osim vojske, možete napraviti i čarob-



"Buggy" najefikasnije oružje za sve vrste neprijatelja. Djeluje na daljinu i blizinu jednakom snagom, proizvedite ih što više!

njaka koji gubi svoju svrhu čim neprijatelj razvije oklopno oružje. Ako pobijedite u borbi, sav "plijen" ide vama. Kod napada gubite jedan potez pokretljivosti pa o tome vodite računa. I na kraju da kažem koju o onim rupama na karti. One vam služe za prijelaz iz nivoa u nivo, a mogu ih napraviti vaši inženjeri. I još nešto, nemojte misliti da možete staviti tenkove na neprijateljske prolaze (rupe) i time se osigurati jer ćete se iznenaditi kada vam iskopaju rupu odmah pored grada i osvoje ga.

Kad je riječ o izgradnji jedinica, najbolje je na početku napraviti inženjerce. Tek kada ste napravili jednu ili dvije inženjerske jedinice, prijeđite na izgradnju vojske. Inženjerci imaju na raspolaganju tri opcije, a najkorisnija je iskapanje rude. Pazite, nije dovoljno doći do rude na rubu kamenjara i započeti iskapanje, prvo treba malo "izdigati" pa tek onda na posao. Nadalje, inženjerci mogu graditi gradove. Kad inženjerija napravi grad, u njem je samo jedan stanovnik, ali možete iz većeg prebaciti štogod stanovnika taj u novi grad (opcija Ship Population). Mogućnosti za pobjedu svakako ima, a sve ovisi o vašem strategijskom planiranju i mašti. E sada je dosta, ponestaje mi prostora. Ukratko, napravite tenkove i sve ih zgazite!

Cavewars

Proizvođač: Eidos Interactive

Druge platforme: N/A	
Zvuk:	85%
Grafika:	85%
Igrivost:	90%
Min. konfi.: P100, 16 MB	
Igrano na: P2133, 16 MB	
UKUPNO:	85%

Vrlo je bitno koju ste naciju odlučili voditi jer svaka ima svoje posebnosti. Odabirete između sljedećih:

GAKKAR
Dosta loši u svemu. Mana im je što, osvoje li protivnički grad, odmah pobiju trećinu građana. Prednost im je što su precizni s dalekometnim oružjem.

NAMARIE
Odlični poznavatelji magije. Počnu li gubiti prilikom napada, brzo se povuku, no brane li grad - bore se do kraja.

BERGBUI
Osrednja kamena nacija koja uopće ne treba hranu. Brojnost po gradu im je ograničena na 300.

DWARVES
Dobri poznavatelji oružja. Prilikom izrade istog plaćate 3/4 ukupne cijene.

HUMANS
Dakako, u svemu prosječna nacija bez nekih posebnih osobina.

TROLLS
Dobri su u bitkama jer prilikom napada ne gube potez

ARCHONS
Nacija štakora. Ništa posebno, osim što poznaju magiju "za gledanje".

ADVARI
Glomazni crvi. Posebno su dobri u transportu. Zbog njihova izgleda i ljigavosti, kad zauzmu grad - stanovništvo se odmah razbježi. Ali to nije sve! S obzirom da su ogromni, ružni i teški, nemaju ni jedno prijevozno sredstvo (o tome poslije).

Patrik Pencinger

X-COM Apocalypse

Godina je 2084. U prošlih je 40-ak godina civilizacija doživjela temeljne promjene, Zemlja je zagađena nakon ratovanja s izvanzemaljcima. ONI i ljudi (koje nećemo imenovati da nas ne bi optužili za antiljudsku kampanju) doveli su civilizaciju do ekološkog kolapsa popraćenog katastrofalnim temperaturnim fluktuacijama uzrokovanim efektom staklenika jačim nego li su i u najcrnjim prognozama predviđali i najpesimističniji ekolozi-znanstvenici. Uvidjevši da se ljudska vrsta bliži potpunoj propasti, počet će iskorištavanje tehnologije preuzete od izvanzemaljaca i Zemlja će postupno preseliti na okolna planetarna tijela, prvo na Mjesec.

Zbog navale izuzetno jakih naslova "za poslije mora" dugo smo se dvoumili za temu broja. Na kraju smo se odlučili za krunu X-Com trilogije: Apocalypse. Sigurni smo da će ovu igru zarazne igrivosti svi prihvatiti, a neki zbog nje i propustiti upisati godinu na fakultetu. Ne približavajte se previše jer će vas pojesti !!!



Ipak, radnja se uglavnom odvija na Zemlji. Još onda kada je među stanovništvom vladalo nešto optimističnije raspoloženje, negdje oko 2046. izgrađeno je 10-ak gradova, svojevrsnih perpetuum mobile strojeva, tj. gradova koji su sami sebi bili dostatni. Zvali su ih megalopolisi. Najveći od njih, Megaprimus, glavno je mjesto zbivanja čitave igre. Ubrzo se pokazalo da je eksperiment s megalopolisima bio uspješan. Gradsko je stanovništvo uživalo u jeftinom i ugodnom životu sve do 2080., a onda društvo počinje propadati. Sociolozi nisu znali objasniti zašto, ali je jedno bilo očito: sve učestalija pojava kriminala, nasilja te korupcije. Sve se više građana odlučilo za bijeg u svemirske kolonije, vodeći ondje miran, ali i puno skuplji život. Izgubivši svoje građane, naglo se smanjio i gradski fond, najvažniji element za sprečavanje društvene katastrofe. Uskoro je pronađen krivac - IZVANZEMALJCI! Na vama je, kao zapovjedniku X-COM snaga, otkriti neprijateljske planove, zaustaviti napad i tako spriječiti APOKALIPSU!

U tri čina

Da biste se uspješno suprostavili napadačima prvo se morate dokazati - obraditi važne informacije dobivene ispitivanjem osumnjičenih i istraživanjem organizacija koje djeluju unutar gradskih granica. Na početku svake igre (tj. svake nove kampanje) iznova se obnavlja iskustvo vaših boraca i znanstvenika, obnavlja se grad, snage, organizacija i izvanzemaljska dimenzija, što produžuje igru. Sama je igra sastavljena iz 3 dijela. Prvi je istraživanje incidenata diljem grada koje su skrivili alieni. Čim otkrijete neprijatelje na određenoj lokaciji, krećete u napad. Potrudite se i borbu završite sa što manje žrtava (bilo vaših ili civilnih) i sa što manje štete na građevini koju obrađujete te sa što većim plijenom i brojem zarobljenih izvanzemaljaca. Do drugog dijela stižete kad izvanzemaljci počnu slati veće snage na Zemlju. U izravnoj borbi nad gradom u stvarnom vremenu morat ćete obraniti grad od neprijateljskih brodova i velikih čudovišta koja ga žele pregaziti(!?). Treći je dio invazije zapravo vaš protunapad. Sve se zbiva u neprijateljskoj dimenziji, do koje dolazite polaganim ali sigurnim istraživanjem izvanzemaljskih oblika i tehnologije, a postignuti ugođaj u ovoj igri vuče vas...

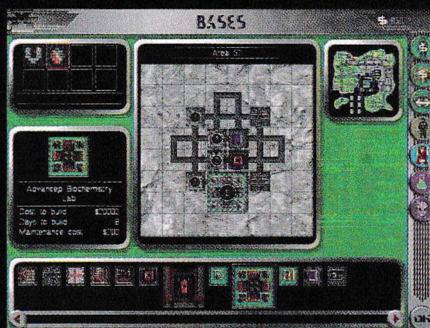
Sve dublje i dublje

Naigravši se gradskih misija, pronađite način kako napustiti neprijateljsku dimenziju. Najveći je izazov suprotstaviti se izvanzemaljcima baš na njihovom terenu. Za razliku od prošlih avantura X-COM agenata gdje ste morali samo u nekoliko misija uništiti izvanzemaljski svijet, ovdje ga morate postupno proučavati i istraživati ne biste li otkrili kako on funkcionira, što u konačnici daje više igranja. Nekoliko će elemenata biti presudno za veću strategijsku upletenost. Nakon nekog vremena igranja, otkrit ćete da izvanzemaljci mogu zauzeti ljudsko tijelo pa više niste sigurni treba li ubijati i ljude u misiji ili samo aliene. Srećom, možete pustošiti ljudske organizacija po gradu, što je teže od standardne misije, ali donosi velik plijen. Dodatne će zavrzlame (one dobre, strategijske) u igru unijeti dvije vrste znanstvenika i nekoliko vrsta laboratorija. Što se vojnika tiče, na raspolaganju su vam križanci ljudi i sectoida posebnih telepatijskih sposobnosti te androidi imuni na PSI napade i STUN sredstva. U pravilu, imaju nešto bolje karakteristike na početku, ali se one ne daju puno poboljšavati. Sve u svemu, ovo je najrazrađenija X-COM igra.

Potez po potez

Za novi X-COM stvoren je potpuno novi potezni borbeni engine. S grafičke strane, animacije agenata i aliena su znatno poboljšane. Grafika je sada puna SVGA i bez puno improvizacije vidite agente kako trče, čuče, pužu, eksplodiraju, gore itd. Vaši agenti mogu i skakati sa zgrade na zgradu ili ići gore-dolje po ljestvama. Borbu dodatno komplicira gravitacija. Primjerice, ako baš nikako ne možete pogoditi neprijatelja ili nemate liniju vatre, pogodite nekom eksplozivnom napravom strop pa će se on srušiti na ljigavca i skončati mu život. Zidovi, podovi i stropovi reagiraju na vaš input baš onako kako to od njih očekujete i u stvarnom svijetu. No, nemojte pretjerivati sa razaranjem građevine (osim ako nije neprijateljska baza) jer se može dogoditi da vam vlasnik zgrade u znak zahvalnosti pošalje svoju vojsku i malo vam preuredi bazu. AI aliena je također doživio izmjene. Oni su sada inteligentniji pa ih je i teže ubiti. Agente možete grupirati i ne morate ih više micati pojedinačo, što je na misijama s 20-ak agenata znalo biti zamorno. Prednost je što mičući agente ne morate čekati da jedan završi hodanje, što zna potrajati i 120 vremenskih jedinica, nego poteze možete izvršavati simultano, a sve nas to vodi u...







SUČELJE:
Dizanje cjelokupne igre u visoku rezoluciju omogućilo je dizajnerima stvaranje prekrasnog i izuzetno intuitivnog sučelja. Sve se nalazi na dohvat ruke.

ZANIMLJIVOSTI

Pitate se otkud tako prekrasna grafika u igri? Odgovor je jednostavan. Iskusna umjetnička ruka koja vodi miša/tablet na Silicon Graphics radnoj stanici. Pozornost najviše plijene polu-retro dizajnirana lebdeća vozila - zaista remek djela 3D modeliranja.



Iako prvi dio UFO-a ima grubu i lošu grafiku...



... Apocalypsa se oslanja na njegov koncept. Najveću šminku je doživjela grafika koja je sada SVGA.

Realtime mod

Na početku svake misije možete birati igranje na PPP (potez po potez) ili odmjeriti snage sa "zelenima" u stvarnom vremenu. Realtime mod omogućuje vam potpunu kontrolu nad razvojem događaja. Možete ih pauzirati, pustiti usporeno ili ubrzano čekajući ih, primjerice, u zasjedi, slično kao u geoscape modu igranja. Uvijek možete zaustaviti akciju i agentima izdati nove zapovijedi, napuniti im oružja drugačijim streljivom ili samo proučiti strategijsku situaciju prije daljnjeg napredovanja. Agentima možete mijenjati nivo agresivnosti i način pucanja (aimed, snap ili auto shot) ili im zabraniti pucanje da ne bi ubili i civile. Stavite li ponašanje na POZORNO, agenti će pobjeći u zaklon čim ugledaju aliena, sagnuti se ili baciti na zemlju ne bi li spasili glavu. Odlučite li se za AGRESIVNO ponašanje, agenti će svakiput zasuti neprijatelja paljbom pa makar se on nalazio usred dječjeg vrtića. NORMAL mod je zlatna sredina, već kako AI procijeni. Realtime mod ubrzava prelaženje misija, no nemojte očekivati da ćete prvih 10-ak misija, koliko vam otprilike treba da se naviknete na igranje, prijeći bez gubitaka.

Politički elementi u igri

X-COM 3 je prvi u seriji UFO igara sa iznimno razrađenim političkim elementom. Ovaj je

ALTERNATIVNO

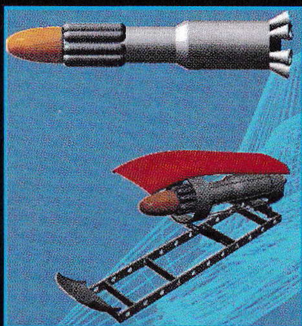
Nema tu puno razgovora. Jedina prava alternativa ovoj igri su njena prijašnja dva nastavka. No ipak...

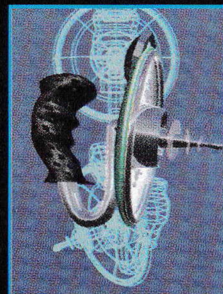
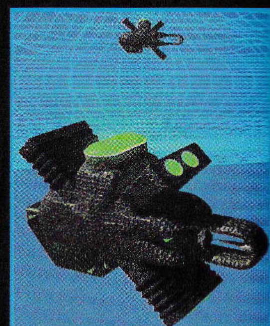
UFO: Enemy Unknown
Borite se protiv izvanzemaljaca prvi put, borba se odvija diljem kugle zemaljske, a vrijeme je sadašnje pa nadalje.

Terror From The Deep
Grafički malo retuširan prvi dio i malo složenija fabula. Radnja se odvija pod morem. Ništa novo u odnosu na prvi dio, samo prokleta adiktivnost!



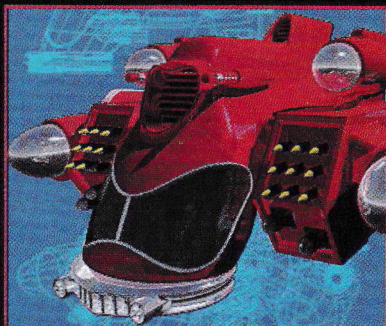
Još jedna igra koja uporno bojkotira Windowse. Razloga je za to više. Na prvom mjestu zbog trajanja razvoja igre. Razvoj je počeo prije nekoliko godina kada je za 95-icu bilo samo nekoliko igara, koje su odmah bile proglašene smećem. Stoga su se odlučili za DOS i u njem su i ostali. Iako ste možda i zaboravili, morat ćete ručno namjestiti zvuk, i to je sve od MUKA PO DOSU. Veliki je plus brzina i stabilnost, a minus je što nije u trendu OS-a na kojem se vrti (jak minus, zar ne?)

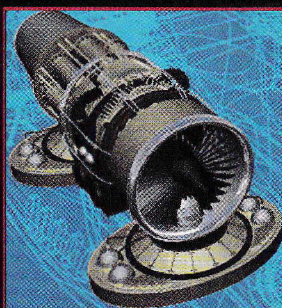
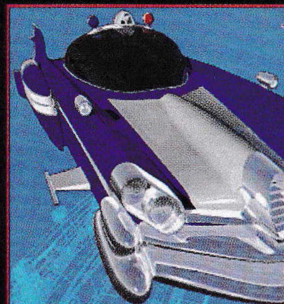
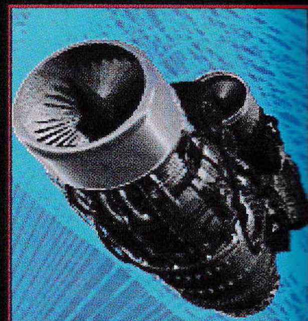
ORUŽJA

Kod oružja je vidljiv utjecaj retro stila. Naravno, to niti malo ne umanjuje njihovu učinkovitost



VOZILA

Isto vrijedi i za vozila. Arhaično-modernistički dizajn pomješan sa vrhunskom tehnologijom

DRUGO MIŠLJENJE

Kao iskusni igrač X-COM igara (još sa Amige), mogu reći da je bilo i za očekivati da će Microprose kad-tad izdati još jedan nastavak priče o ovoj tehnološki najnaprednijoj organizaciji na svijetu. Nalaženje vanzemaljske opreme i njezino prilagođavanje je davalo najveći čar ovoj igari. Čak su i vanzemaljci bili prilično "user-friendly" – imali su dvije ruke, dvije noge i jednu glavu.

U Terror From The Deep se već osjećalo da je ova tema pomalo iscrpljena i da se u konceptu igre nalaze neka sasvim bezvezna rješenja, tako da ispada da je TFTD napravljen samo za X-COM fanatike. Treći dio je, međutim, što se mene tiče, potpuno zakazao. Neprijatelji su, kao što i autor kaže, pretjerani, naoružanja su tako prokleto standardna, a grad je kao i svaki današnji – jedna razina, ceste, ulična rasvjeta i kola "from the good old sixties". Bolje da su izdali usavršeni UFO: Enemy Unknown u SVGA...

aspekt igre gotovo jednako značajan kao i sama borba protiv izvanzemaljaca. Na samom je početku samo Cult of Sirius (kult obožavatelja aliena) neprijateljski raspoložen prema vama, dok su ostali neutralni. Morate se pobrinuti da tako ne ostane. Oko Kulta se nemojte previše truditi, nego njihovo neprijateljstvo barem jednom tjedno nagradite RAIDom na neku od njihovih građevina, uništavajte im vozila dokazujući im tako da se ne šalite. Sa ostalim tvrtkama pokušajte razviti što bolje odnose. Pozor! Oni se pogoršavaju ako im napadnete zgradu letjelicom, ako ih opljačkate, uništite im vozila ili im, pri pokušaju čišćenja zgrade od aliena, potpuno uništite građevinu (oprezno s bombama i high explosivom). Odnose ćete znatno popraviti bogatom novčanom donacijom.
Poboljšavši odnose, često ćete dobiti vrijednog saveznika, a time i jeftinije oružje za vozila, bolje financiranje...

Cheat datoteke

Htjeli biste se malo baviti editiranjem hex datoteka, ali mrzi vas tražiti jednu među nekoliko tisuća, koliko nam ih X-COM velikodušno nudi, mi ćemo vam pomoći. One su zadužene za novac, status vojnika i baze: *unres.dat i unit.dat.*

Internet Explorer WWW corner

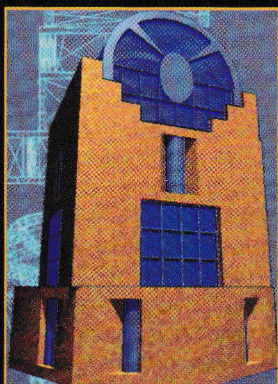
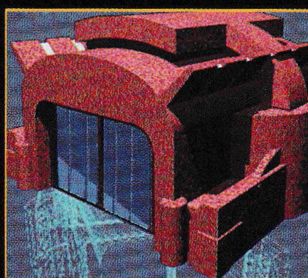
Onima koji ne žele kupiti čitavu igru, predlažem demo. Pošto je težak čak 36 MB, određene dobre duše su ga prepakirale na manje datoteke pa pri downloadu neće biti problema. Uz demo, naći ćete i mnoge cheat programčiće, a neki od njih će vam, osim mijenjaja vojničkih sposobnosti i love, omogućiti i igranje u ulozi aliena! Tako ćete najlakše proučiti njihove slabosti i rabiti naučeno u kampanji! Usmjerite vaše browsere na http://rat.org/xcom3/files.html.
Također vam preporučam i http://www.gametemple.com/x-com/index.html
- sve što ste željeli znati, ovdje ćete sigurno naći!

X-COM 3: Apocalypse

Proizvođač: Micropose

Igrano na: P5/100, 16 MB
Grafika: 85%
Zvuk: 80%
Igrivost: 98%
Min. konfiguracija: P5/100, 16 MB
Druge platforme: N/A

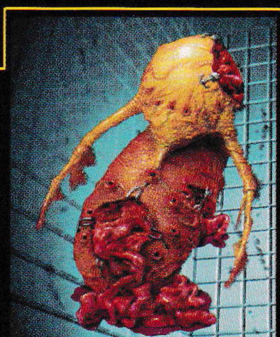
UKUPNO: 95%


ARHITEKTURA
Pri dizajniranju građevina naglasak je bio na dopadljivosti i jednostavnosti

Gadiš mi se organski!

Nekima se sviđaju organski oblici u X-COM-u 3, a nekima ne. Naime, na početku igre svi su vaši neprijatelji nekakvi bezvezni ljigavci. Nema više snažnih mutona ili sličnih spodoba, nego vam se čini da se borite protiv pudinga od višnje, jagode i banane. Razumijem opredijeljenost na drugačiji razvoj aliena, ipak, oni su iz druge dimenzije, ali nisu baš morali biti tako ljigavi. No, ovo je čisto subjektivna primjedba i siguran sam da će je neki staviti na listu pozitivnih osobina igre.



ŽIVINA

Formula 1



Dario Rakovac

Godinu dana po izlasku nastavka legendarnog Grand Prixa, iz Psygnosisove radionice stiže prvi ozbiljni konkurent za titulu najbolje trkaće simulacije svih vremena. Je li uistinu tako?

Jedan od najvećih ovogodišnjih hitova na Playstationu i najiščekivanija simulacija Formule 1 (nakon Microproseova Grand Prixa 2) stigla je konačno i na PC. Prisjetimo se, riječ je upravo o onoj igri koja je početkom godine podigla nevjerojatnu prašinu i zbog koje su neki ljudi, priznajem i ja, kanili i nabaviti Sonyjevu konzolu. Pričalo se da će Grand Prix 2 postati prošlim svršenim vremenom, da ništa dosad nije bilo niti će biti tako savršeno, uloženo je mnogo truda i novca no, nedugo po izlasku, o igri se sve manje pričalo. Iskreno, PSX inačicu nisam nikada vidio, osim na slikama, ali sam čuo da igra nije nešto posebno te da su se mnogi zaljubljenici vratili starom i provjerenom Grand Prixu. Vrlo čudno, ali kako se sve više pričalo o skorom izlasku iste igre u PC inačici, odlučio sam pričekati i sam se uvjeriti u to što je točno a što nije.



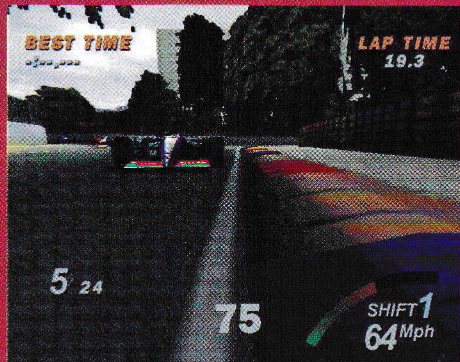
HACK IGRA

PC Formula

Kao što je slučaj sa svim konverzijama, i kod Formule 1 sumnjalo se u kvalitetu PC inačice. Gotovo sve prerade (sjetimo se očajnog Reloadeda) na PC platformama, neovisno o snazi, u pravilu izgledaju i ponašaju se očajno. Sjetim li se prvih slika, što se izgleda tiče, nije bilo nikakvih prigovora, ali prvotni su se strahovi vezani uz očekivano visoke hardverske zahtjeve pokazali, nažalost, točnima. Naime, čim uzmete u ruke kutiju, dočekat će vas naljepnica koja kaže da bez 3D akceleratorske kartice igranja neće biti. Minimum za igranje bit će Pentium na 100 i 16 MB radne memorije što je, svjesni ste, premalo jer igra i na dvjestotki MMX sa 4 MB Mystique karticom u nekim trenucima (Monte Carlo) zna trzati. Izračunate li malo, jedna PSX konzola daleko je jeftinija i od grafičke kartice nužne za tjeranje ovog čuda, a o ostalom hardveru bolje je i ne govoriti. Račun je uvijek isti - na PC računalu ovako nešto nikako se ne isplati. Naravno, imate li tako jak stroj, jadikovkama nema mjesta jer je tada Psygnosisova Formula uistinu nešto posebno. Već na prvi pogled oduševit će vas dosad neviđena grafika sa sjenčanjem u stvarnom vremenu kakvog nema ni u Dungeon Keeperu. Pored toga, bolidi, reklame i, uopće, cijelo okružje, toliko su stvarni da bi promatrač pomislio da prati prijenos utrke na HTV-u. Tvorci kažu da su ponašanje bolida, staza i vozača modelirali prema službenim FIA-inim podacima, a komentator je poznati Murray Walker (vrlo dobro i autentično, ali nakon nekog vremena i vrlo dosadno). Zvuk je motora, navodno, za svaki bolid snimljen upravo s pravog formulinog motora. Uzmete li sve ovo u obzir, zaključit ćete da je stvarno riječ o svojevrsnom savršenstvu, no je li doista tako?

Tijekom igre dosađuje vam autentični komentator, moćan zvuk formulinog stroja, cvilež guma i apsolutno najbolji osjećaj brzine koji smo do sada imali u simulacijama formule 1. Na žalost, u punoj će snazi formule moći uživati samo sretnici s najmodernijim hardverom.









Iako izgledom podsjeća na legendarni Grand Prix, Psygnosisova Formula nije ni približno toliko realna.

ALTERNATIVNO

F1 Grand Prix 2

Svi ljubitelji virtualne vožnje znaju da je F1GP2 JEDINA prava F1 simulacija ikad napravljena. Ukoliko vam je Formula 1 dosadila, ovo je zasigurno vaš sljedeći izbor.

Formula Karts

Doista, riječ Formula u naslovu ove igre označava samo oblik vozila kojima se naganjate. Grafika i igranje je arkadno. "Kad narastem, bit ću Formula 1".

I opet arkada

Istina, vanjskim izgledom Formula 1 osvaja, i to jako. No, zavirite li pod "haubu", stvari baš i nisu tako sjajne. Naime, kao i većina PSX, ali i konzolnih igara uopće, i ova je zamišljena kao arkadna simulacija. Što to znači, njima je poznato. Svaki mulac koji sjedne za ovakav ili onakav upravljač mora biti sposoban za igru i uspješan bez obzira na poznavanje performansi bolida ili osnovnih zakona fizike. Bit Formule 1, složit ćete se, prvenstveno je u tjeranju bolida do vrhunaca, do najviših mogućnosti, što se u praksi postiže detaljnim namještanjem vozila, gdje je i desetinka stupnja bitna i može biti presudna. Kod Grand Prixa 2 taj je element vrhunski izveden. Tamo ste imali potpunu kontrolu nad bolidom. Mogli ste prilagođavati stupnjeve opterećenja kočnica, amortizere, krilca... Još i ako znate nešto o svemu tomu, od mrtve rage mogli ste stvoriti pobjednika. Eh, u Psygnosis izvedbi svega toga nema. Sve što možete je povisiti ili sniziti downforce, odnosno, regulirati koliko će vaš bolid dobro ležati i dobro se držati u zavojima. Toliko o slaganju pobjedničke formule. Formula 1 sadrži podatke iz sezone 1995. o svih 35 vozača i 13 momčadi koje su te godine jurile po 17 velikih nagrada diljem svijeta. Nažalost, editiranje bilo kojeg aspekta vezanog uz ekipu ili vozača nema. Sve u svemu, riječ je o još jednoj arkadi. Stupanj realnosti je velik, ali samo izgledom. Uostalom, imate li Grand Prix 2, pokušajete prvi zavoj u Interlagosu proći u četvrtoj brzini i sve će vam biti jasno. Ipak, ciljana publika bit će ovom igrom prezadovoljna. Ruku na srce, realnu simulaciju malo tko može odvoziti sa svim uključenim opcijama, dok će ovdje svatko naći nešto za sebe i uživati ganjajući Hilla ili Schumachera, a najljepše je što je to bez puno truda i ostvarivo. Tko je god na pravim simulacijama patio i jadikovao te s mukom prolazio više od dva zavoja ne završivši pritom u pijesku, ovdje će doći na svoje. Nećete morati taktizirati i birati pravi trenutak za pretjecanje ili računati s ulaskom u boks (inače, on je potpuno automatiziran i monoton te ga je bolje izbjeći isključivanjem potrošnje guma i goriva). Protivnike ćete bez većih poteškoća svladavati jer su, osim na najtežem stupnju, prilično slaba konkurencija, ponašaju se užasno predvidivo i stereotipno. Uz malo truda, svatko će moći postati svjetskim prvakom, a načina je bezbroj - od čisto arkadne jurnjave, pojedinačne utrke ili ljestvice u kojoj vam je cilj uvijek završiti ispred označenog bolida pa do pravog dvoboja s nekim od vozača. Svi oblici imaju izražen arkadni karakter, ali moram priznati da su više nego zabavni i prilično igrivi. Nažalost, ne dugotrajno jer čim uđete u "štos" postat ćete nepobjedivi, što brzo dosadi. Ipak, brzine i osjećaj da vozite na pravoj stazi često će vas vraćati ovoj stazi.



ZANIMLJIVOSTI

Formula 1 je prva u nizu Psygnosisovih igara predviđenih i za 3DFX karticu jer je Psygnosis izjavio da će tako biti ubuduće, to će im postati ustaljena praksa. Ova liverpulška izdavačka kuća, koja trenutačno ima ekskluzivan ugovor sa Sonyjem glede izrade igara za Playstation, uvijek je bila korak ispred vremena i hardvera još od vladavine A500. Čini se da su u Psygnosisu odlučili da je bilo dosta trzavih igara na PC-u te su odlučili podržati 3DFX ili ništa! Uskoro ćemo vidjeti koliko će to biti dobro za nas igrače, no ako je suditi po sajmu Electronic Entertainment Expo - 3DFX je doista zakon za 3D igranje.

Nekoliko riječi za kraj

Pogledamo li ovu igru u cjelini, otvaraju se mnoga pitanja. Ono osnovno je koliko se sve to isplati? Zašto kupovati računalo vrijedno pet ili više tisuća maraka a onda moći igrati samo jednu igru? Što nam govori stvarnost? Kvalitetno igranje na PC-u zahtijeva iznimno jak hardver. Tako je bilo uvijek i tako će biti. Možemo mi proračunavati cijene konzola, isplativost, PC će ostati neprikosnoven, a ova će igra biti tek jedna u nizu onih zbog kojih ćemo sve češće nadograđivati svoje "kante". Tračak nade je MMX tehnologija koja se dokazala sposobnom tjerati igre u višoj rezoluciji, kvalitetnija je od konzola i vrlo skupa. Još je skuplje to što zbog nedostatka pravog 3D standarda, Formula 1, primjerice, radi tek na 3DFX, Rendition Verite, Matrox Mistique, 3D Blasteru i 3D Labs Parmedia četiri megabajtnim karticama. Posjedujete li bilo koju drugu, 3D ili običnu karticu, igru nećete moći ni pokrenuti. Pored toga, moram se osvrnuti i na prodajnu cijenu - gotovo 550 kuna. Sve ovo zajedno, zadalo mi je muka pri ocjenjivanju ove igre. Realno, ona zaslužuje najviše ocjene, ali samo i jedino na odgovarajućem hardveru. Malo je onih koji sve to posjeduju pa će mnogi Formulu 1 gledati samo na slikama, stoga je upitno koliko je opći dojam dobar znamo li kako stvari doista stoje.
U svakom slučaju, moja bi vam preporuka bila da radije kupite Playstation i igrate se do mile volje. No, odluka je, ipak, samo na vama.

Formula 1

Proizvođač: Psygnosis

Igrano na: P200MMX, 32 MB, Win95	
Druge platforme: PSX	
Zvuk:	90%
Grafika:	95%
Igrivost:	90%
Min. konfi.: P100, 16 MB, 3D akcelerator	
UKUPNO:	90%

timeshock!

Pro Pinball: Timeshock

Krešimir Lauš

Zvali su ga seljo, fliper majstor... Svu bi plaću spiskao u bircu... Nije pio, nego je igrao fliper. Ali Sokol ga nije volio i dao mu je otkaz. Trbuha gladnog kruha, džepova žednih žetona, odlučio se ubit'. No pred kraj puta, zasja svjetlo i začuše se riječi: Pro Pinball: Timeshock!

Kao nastavak Pro pinball: The Weba!, Timeshock je dokument kontinuiranog umijeća i kvalitete koju potvrđuje tvrtka Empire. Pošto je The Web bio jedan od prvih digitalnih flipera koji je implementirao realističan 3d pogled igračeve perspektive, ni Timeshock nije iznimka u tom pogledu.

ZVUK

Kad je o zvuku riječ, on je priča za sebe. Reći ću samo da vas o svemu bitnome obavještava puteni ženski glas, a zvuk lebdi u sferama Dolby surrounda na 16-bitnih



44 KHz sterea. Zaključke o kvaliteti navedenog izvucite sami.. No pošto svi znamo da se kokoš ne cijeni po lijepom perju (a i to mi je neko lijepo živinče), nego po sočnom batku, tako se ni flip... ah, zaboravite!

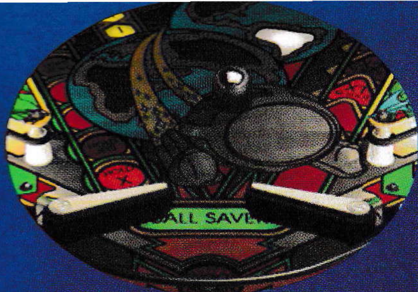


GRAFIKA

*Na raspolaganju su vam 4 vrste pogleda, od punog 3d-a do staromodnog, plosnatog 2d overviewa. Ploča se ne scrolla, nego je zbijena na jedan ekran, što pridonosi preglednosti. Kombinirajući navedene perspektive i činjenicu da Timeshock možete potjerati u gotovo ezoteričnim rezolucijama poput 1600*1200, sa 24 bitnom bojom (uz uvjet da imate dosta RAM-a), teško je i pomisliti da se u grafici moglo još štogod učiniti. Cijela je ploča zapravo jedna velika i kompleksna renderaza, s mnoštvom objekata od kojih su neki i pokretni; rotirajući kristal, magnet, keksi itd. Kvaliteta i velika detaljnost renderiranja je najuočljivija pri svjetlucanju raznih lampica i svjetala što bacaju realistično svjetlo i sjenu na svoj okoliš. Savršeno glatki prijelazi boja u potpunosti dočaravaju dojam plastičnosti, tvrdoće... hladnoće stakala, kromiranih rampi i bumpera. Gotovo do te mjere da ćete stiltati vlastiti monitor, a potom reći tati: "Ah, ionako je bio star, trkom u dućan po novi monitor", što će on, naravno, sa zadovoljstvom učiniti. Uostalom, pogledajte slike!*

IGRIVOST

Vrlo važan aspekt svake igre, a pogotovo flipera...Igrivost Timeshocka je na razini; fliperi su taman razmaknuti, stoga nema straha od "crne rupe", prolazi sa strane posjeduju "savere", bumperi nisu prejaki, rampe su pod povoljnim kutevima i elevacijom a lopta se ponaša kao prava. Svi ti elementi, podržani mnoštvom meta za odstrel, tucetom misija, igrom šarenih svjetalaca, čine jedinstven doživljava i efekt "priljepljivanja nosnih dlačica (s nosom i cijelom facom pride) za ekran monitora". Doista, količina "gadgeta" na ekranu je zadivljujuća pa se, iako ćete zbog toga prva 2 dana blejati u fliper s nerazumijevanjem, isplati potruditi, skužiti sve fore i skrivene bonuse te si poslije priuštiti neizrecivo zadovoljstvo i sreću. U igri je, naravno, prisutan i multiball mode iz kojeg ćete, uz malo sreće i truda, izmusti i do deset kuglica odjednom. Za podizanje

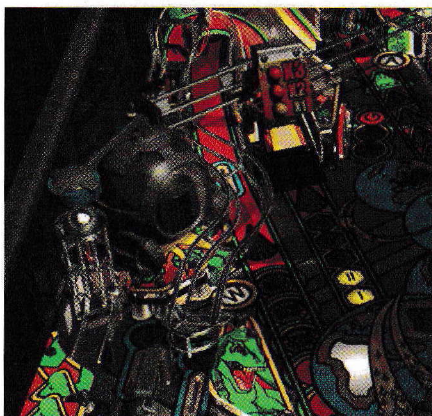


Na ovoj slici naš recenzent Krešo pokazuje svoje nemušto igranje. Uočiti panično podignute flipere i neugodnu putanju loptice.

općeg dojma zaslužan je i dot matrix iliti točkasti panel. Smješten je u gornjem dijelu ekrana i ondje ćete saznati koliko ste natukli bodova, ondje će se vrtjeti animacije i igrati video igre. Video igre? Da, poput pravih bircuskih flipera, i Timeshock podržava ovu divotu. Ovisno o vašim sposobnostima i pogođenim rampama/keksima, aktivirat će se ovaj mod. Uglavnom je riječ o napucavanju beštija, izmicanju minama vašim vremeplovom itd. Kvaliteta animacije na dot matrixu također je na zavidnom nivou, samo je šteta što se vrti u crno-bijeloj tehnici. Inače, ako nisam prije spomenuo, radnja ovog flipera tiče se putovanja kroz vrijeme. Osnovni je cilj prohujati kroz mnogobrojna vremenska razdoblja vašim moćnim vremeplovom koji vraški podsjeća na onaj iz Sport Billyja. Sjećate se?

ZAKLJUČAK

Sažmemo li sve gorenavedene podatke u jednu rečenicu, zaključak je jasan - Pro Pinball: Timeshock je najbolja fliperska simulacija dosad na koju se zaista isplati potrošiti tristotinjak kuna, uštedjevši tako mnogo više, jer biste i više potrošili u vašem omiljenom kafiću. Na fliper, naravno... Jedino što vam igrajući ovu igru, zgodna konobarica neće donijeti pivo i cigarete.



Pro Pinball: Timeshock

Proizvođač: Empire Interactive

Druge platforme: N/A	
Zvuk:	80%
Grafika:	88%
Igrivost:	85%
Min. konf: 486/100 MHz, 8 MB, DOS 6.22	
Igrano na: P133, 16 MB	
UKUPNO:	83%



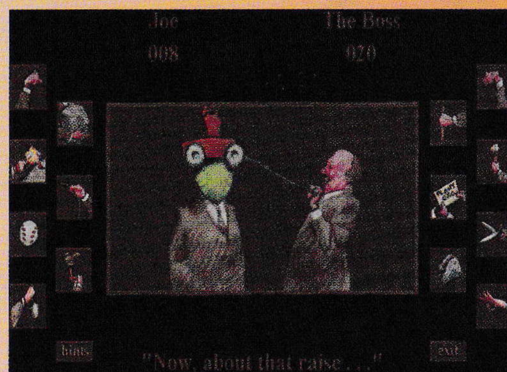
Take Your Best Shot

Imate viška vremena i mrzovoljni ste? Nabavite ovu "stvar" i malo se nasmijte.

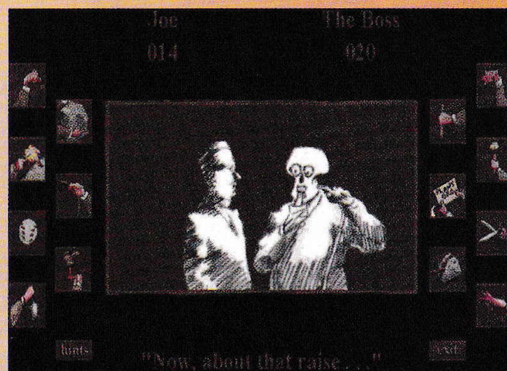
Kalit Usama

Uvod - i kraj

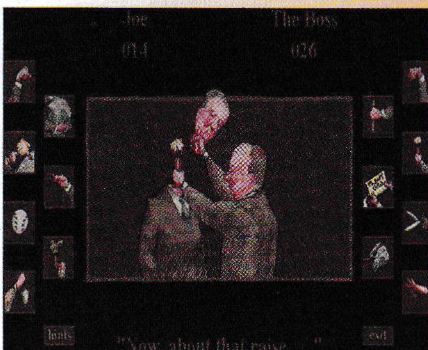
Nažalost, u uvodu se nema što reći. 7th Level Inc. je izbacio na tržište nešto o čemu će mnogi hakeri pričati kao o potpunom promašaju koji im je zauzeo dragocjene megabajte na hardu, a o igrivosti bolje je i ne govoriti. Jedini tračak svjetlosti u cijeloj igri je "crni" humor, no i to je kratkog daha. Igra bi, možda, privukla mlađe klince, prvašiće koji su tek krenuli u školu i još ne razumiju neke stvari pa im se sve čini smiješnim. Iako je sve animirano i izgleda kao pravi crtić, iako su zastupljeni svi zvučni efekti karakteristični za ovakav tip igara, to je još uvijek premalo da pobudi veće zanimanje. Moj vam je savjet da ovu igru izbjegnete ako ikako možete jer udaranje bejzbol palicama po glavi ili ubacivanje mačke, miša i psa "protivniku" u usta nije vrijedno spomena.



Dosadi li vam protivnik, malo ga pokosite kosilicom "Honda" MIO standard.



Ukoliko ste vidjeli reklamu "kako se naranča uštekava u struju" onda znate o čemu je riječ!



Take Your Best Shot

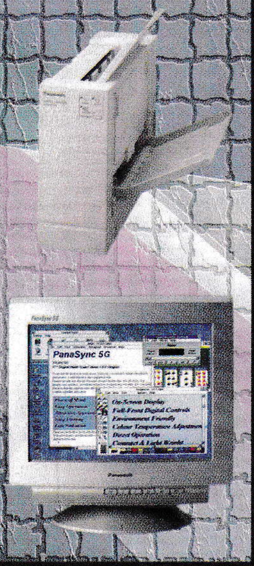
Proizvođač: 7th Level

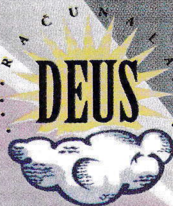
Druge platforme: N/A	
Zvuk:	75%
Grafika:	80%
Igrivost:	50%
Min. konf: P133 MHz, 16 MB	
Igrano na: P133, 16 MB	
UKUPNO:	60%



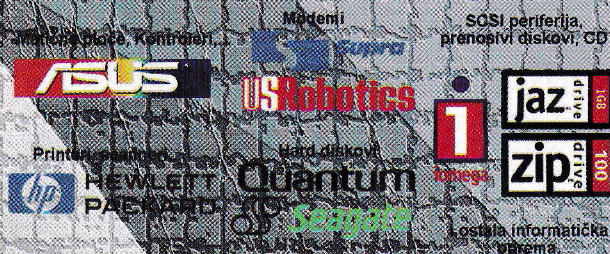


Macintosh
Performa 5260
12/800 CD
+ 14" Monitor
+ Tipkovnica
+ 9 CD naslova
+ ClarisWorks





RAČUNALA
DEUS



Kvalitetne Pentium i Cyrix 6x86 konfiguracje
Modemi
SCSI periferija, prenosivi diskovi, CD
Supra
ASUS
USRobotics
jaz drive 1GB
zip drive 100
iomega
Hard diskovi
Quantum
Seagate
HEWLETT PACKARD
Ostala informatička oprema.



MEDVEDNICA



Lords Of The Realm 2

Teško je riječima opisati ovu igru. Originalni koncept (koji se nije baš proslavio na našem tržištu) je zadržan, dok su grafika, zvuk, inteligencija protivnika i ostale sitnice dovedene do savršenstva! Dobrodošli u svijet križarskih ratova u kojem se snaga neke zemlje ne mjeri osobnim dohotkom stanovništva nego brojnošću vojske, veličinom dvorca i brojem osvojenih zemalja. Nakon kratkog i jasnog uvoda možete pokrenuti nekoliko scenarija ili zaigrati u multiplayer opciji preko mreže ili modema.

Kalit Usama

Pri prvom igranju će vam računalo postupno objasniti kako graditi dvorac, vojsku, kako se baviti poljoprivredom itd., no svejedno nekoliko bitnih napomena. Populacija raste proporcionalno zadovoljstvu. Nabijete li velike poreze, zadovoljstvo naroda (a samim time i populacija) će početi opadati. Smanjite poreze dok populacija ne naraste do 1000-2000 ljudi, a onda nabijte 5% poreza. Stvarajući vojsku zapravo mobilizirate stanovništvo kojem tada pada zadovoljstvo pa stoga morate smanjiti poreze. Pretjerate li s mobiliziranjem, može izbiti pobuna a zna se tko će tada stradati. Najbolje je aktivirati onoliko stanovništva koliko vam treba za popunu redova, a ako vam gori pod petama (neprijatelj se približava), ne oklijevajte - dignite narod na noge!

O tome kako ratovati reći ćemo nešto više poslije.



Na svakoj zemlji postoje polja za obrađivanje i sami procjenite gdje je najbolje posijati žito, a gdje uzgajati stoku. Ako broj stoke padne, prebacite je iz neke druge države pod vašom kontrolom ili je kupite na tržnici (karavane koje se kreću amo-tamo po državama). Ako se "oranje uništi" (uslijed poplava ili prevelikog broja stoke), obradite ga ponovno (to vam uzima 4 sezone). I vi možete izaći na tržnicu s vlastitom ponudom kamenja za gradnju dvorca, drva, oružja, žita. Kupujete li bilo što na tržnici, plaćate dvostruko, što ima smisla samo ako vam gori pod petama jer je lakše kupiti 200 samostrela nego ih napraviti. Ima tu i malo opijuma, tj. ale, kojim podižete moral narodu. Jedna ala ide na 10 ljudi, čime se zadovoljstvo penje za +1. Uzmete li veći omjer od 1:10, onda se i zadovoljstvo povećava na +5.

Nakon pokretanja igre obvezno pregledajte cijelu kartu i na svojoj zemlji "pokrenite" radnike (kopač, sjekač) jer će u protivnom samo stajati. Kad gradite dvorac, nastojte uvijek imati dovoljno drva i kame-nja za gradnju, u suprotnom sve će stati i 'ajmo opet na tržnicu.

Kupovati možete u neograničenim količinama (sve dok imate zlatnika), što će za neke biti prednost a za druge nedostatak.

Što više ljudi sudjeluje u izgradnji dvorca, to ih je manje na poljima. Stavite li premalo ljudi na izgradnju dvorca, gradnja će trajati predugo. Dobro bi bilo uvijek sagraditi što veći dvorac koji može primiti više vojnika - biti će jači i sigurniji, imat će dvostruka ulazna vrata, kamene zidove itd.

Vojska

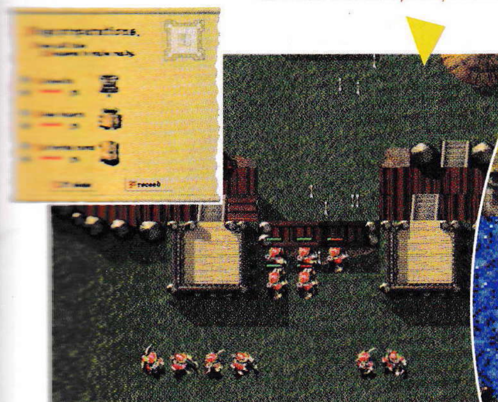
Vojsku ne trebate hraniti ako je unutar dvorca, no svejedno ih morate plaćati. Nastojte ih uvijek plaćat na vrijeme. Neučinkovitu vojsku možete uvijek zamijeniti skupim i vrlo hrabrim plaćenicima

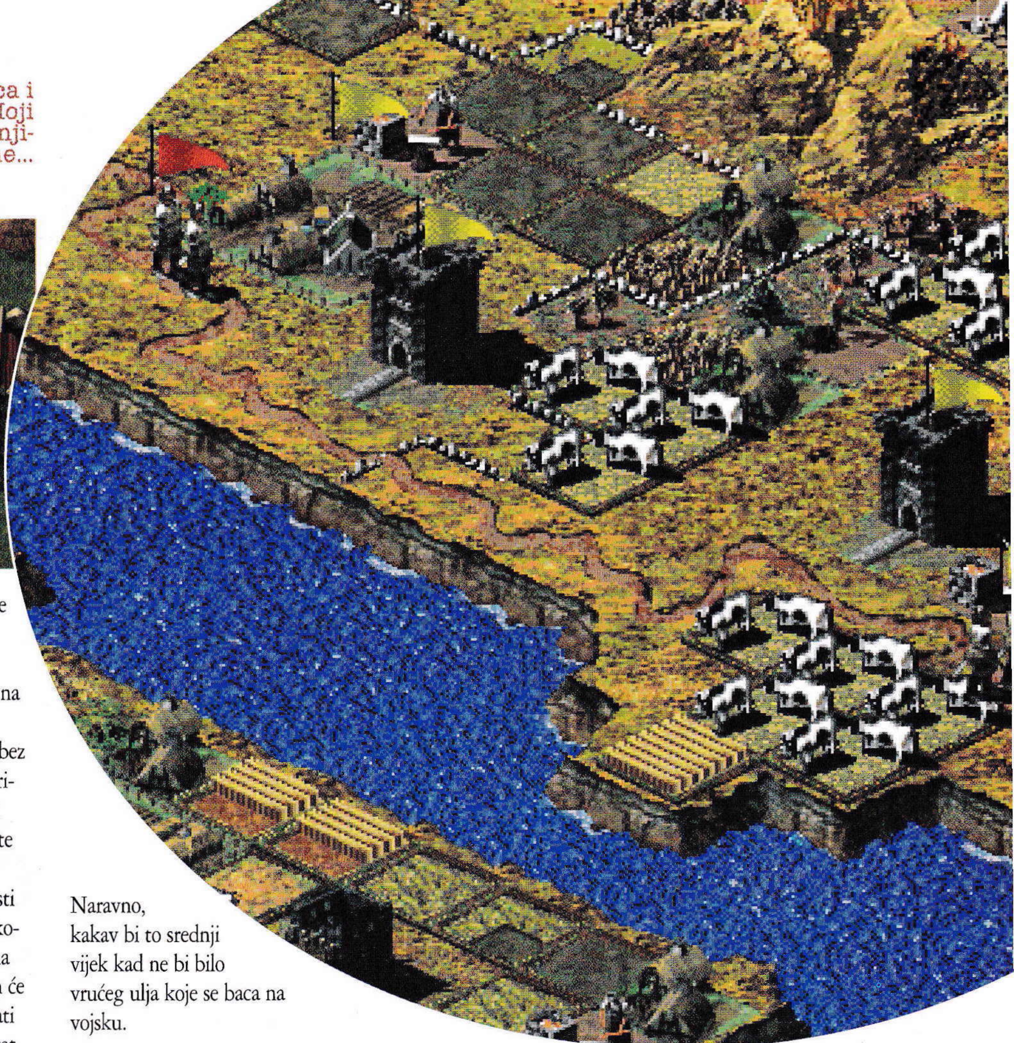
ALTERNATIVNO

Warcraft 1 ili 2
igra sličnog tipa sa naglašenijom menadžerskom ulogom

Lords Of The Realm
Igra od koje je sve počelo. Mada je tehničko izvođenje lošije, još se uvijek može igrati.

Priprema za opsadu dvorca i kadar same opsade... Moji strelićari čine svoje jer njihovih nema, he, he...





(označeni na kartama mačem i zlatnikom). Pazite kako ih birate jer se može dogoditi da škotski plaćenici neće ratovati uz engleske (da, i to je moguće). Vojsku možete raspustiti i vratiti ljude na polja, čime se oružje automatski vraća u trezor. Preporučam vam da prvo udarite po protivniku bez dvorca jer ćete ga potući u tren oka. Ako se neprijatelj zabarikadirao u dvorac, možete mu uništiti polja i napasti grad, ali za potpunu pobjed morate mu osvojiti dvorac. Opsjedanje dvorca ponekad može trajati i tri sezone, što ovisi o pripremljenosti vaše vojske, zato prije napada bolje udružite nekoliko vojski u jednu veću. Stariji Hackeri koji su na Amigi igrali legendarni Defender Of The Crown će odmah pogoditi da se u osvajanje dvorca ne isplati krenuti bez katapulta ili balvana za probijanje vratnica. Međutim, tu treba nešto znati. Veći dvorci imaju dvostruka vrata pa morate razvaliti oboja. Da stvar bude gora, protivnički strelićari će vas nemilosrdno gađati. Ako se usredotočite na samo jedan ulaz, stvari se kompliciraju jer će računalo zaustaviti vaš prodor postavivši par vojnika na taj ulaz i nekoliko strelićara na prava mjesta. Jeste li već shvatili? Napadajte sa više strana!!

Naravno, kakav bi to srednji vijek kad ne bi bilo vrućeg ulja koje se baca na vojsku.



Opcija za izgradnju dvorca. Imamo ih nekoliko, a sami odlučite koji će dvorac biti najbolji. Vidi se i pogled na unutrašnjost dvorca u kojem boravi vaša vojska.



Yes M'Lord!

Sama bitka dosta podsjeća na Warcraft. Nikako vam ne preporučam "autokalkulaciju", jer se zna dogoditi da ste brojčano manji (a imate mogućnosti za pobjedu), ali računalo svejedno izračuna da ćete biti poraženi. Povlačite li vojsku iz bitke, gubite 50 vojnika. Sama bitka je real time poput C&Ca. U borbi uvijek taktizirajte: strelićare približite što više protivniku i gađajte ga. Kad on krene na vas, povucite se i tako nekoliko puta. Ako vam dosadi takav način ratovanja, konjanike ili jače oklopljenu pješadiju odvojite u stranu, na bokove, a sa strelićarima napadnite. Kad on izbaci svoje strelićare, napikavajte se s njima jedno vrijeme, a onda se povucite. Kompač će automatski krenuti za vama a kad njegovi strelićari budu blizu, napadnite ih pješadijom i nastat će masakr! Uglavnom, cilj je izdvojiti strelićare od ostale vojske jer je sve lako kada njih potučete (ovu taktiku možete koristiti i kad vas je upola manje). Privremene skupine formirate kombinacijom ALT+0 do 9, a horizontalno ili vertikalno poravnavanje jedinica obavljate laganim pritiskom na H ili V.
Što se tiče grafičkog dijela, igra je do krajnosti dotjerana. Uz finu SVGA grafiku, igra dobiva na "jakosti", a raspoznaju se i najsitniji detalji. O zvuku da i ne govorim, jednostavno nema riječi kojima bih to opisao. Trenutačno nema bolje igre ovog tipa na tržištu. Sviđa mi se što i mrzitelji Billa Gatesa imaju šansu igrati pod DOS-om koji, na žalost, ne podržava multiplayer igru. Volite li ovakve igre, nemojte ni slučajno propustiti Lords Of The Realms 2.

ZANIMLJIVOSTI

U ovoj igri možete krenuti u osvajački pohod na Bliski Istok, Afriku, Indiju Kinu i svu silu ostalih manje bitnih državica. Zanimljivo je što su na karti Europe svoje mjesto našle čak Hrvatska i Srbija, što igri daje sasvim novi aspekt. Ako vam je sve to premalo, skoknite na Internet i skinite američke ili bilo koje druge scenarije po volji.

Lords Of The Realm 2

Proizvođač: Siera

Druge platforme: N/A	
Zvuk:	90%
Grafika:	90%
Igrivost:	90%
Min. konfi.: 486 DX2, 8 MB, SVGA	
Igrano na: P100, 16 ...	
UKUPNO:	90%

Three Dirty Dwarves



Vodimo trojicu prljavaca - Mad Turnipa, The Punishera i Vitasa. Ne, niste pogriješili stranicu, riječ je o popularnoj arkadnoj igri skinutoj sa Sega Saturna . Izaberite jednog od trojice frajera koji jedva čekaju pokazati svoje mišiće (mozak im je ionako ispario jednom dok su prali uši) te ubijajte i lomite izvanzemaljce po New Yorku.

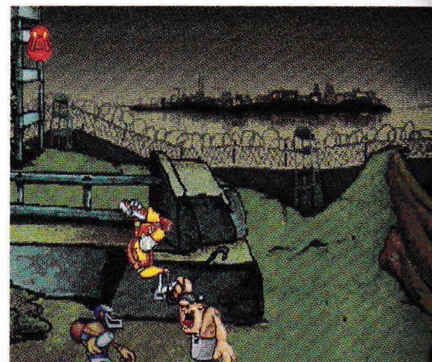
Miroslav Puljiz

TDD je arkadna igra najsličnija The Lost Viking serijalu, o kojima smo pisali u prijašnjim Hackerima. U igri je puno nasilja, pa kad bismo pitali naše roditelje, vjerojatno bi je zabranili djeci mlađeg uzrasta. Stoga smo, ne pitajući ih, krenuli odmah u akciju. Roditelji, budite mirni - igra i nije baš pretjerano krvava pa se ne morate bojati da će vam mlađi sin postati krvoločan. Dokazano je: manje su nasilni oni što svoj bijes ispoljavaju na svojim joysticima i tipkovnicama od onih što lutaju ulicama poput ovih naših junaka. Dosta o humanosti, prijeđimo na glavno.



Izgubljeni Vikinzi ponovo jašu

Spomenuo sam da je TDD najsličniji The Lost Vikingu zato što vodite tri lika koji svaki na svoj način uništavaju protivnike. Tijekom borbe morate koristiti specifičnosti svakoga od njih, ovisno o situaciji. Napadat će vas izvanzemaljci, štakori te ostale životinje i nemani koje sretnete putem. Kada zapnete u situaciji bez izlaza i protivnika, rješenje je u kanti za smeće – uzmite je, bacite i razbijte (možda se unutra krije izvanzemaljac). Igru je moguće igrati utroje preko mreže (svatko vodi svoj lik), a ako vas je dvojica samo priključite jedan joystick na računalo i navalite. Protiv vas će na nekim nivoima biti čak i zatvorenici kad ih budete uznemiravali na njihovom teritoriju tj. zatvoru, dok ćete na drugom nivou visjeti na kugli buldožera kojom se ruše zgrade i koristiti svoje palice i moć da biste je srušili i prošli dalje. Pazite i na nagazne mine koje su vidljive, ali ih u žaru borbe nećete ni primijetiti.



Kako sam već prije spomenuo, svaki od vaša tri lika ima različito oružje - koristit ćete bejzbol palice, ali i noge i ruke. Nekad ćete biti u prilici uhvatiti protivnika rukama i baciti ga na ostale neprijatelje, što će vam pružiti najveće zadovoljstvo jer ćete vidjeti kako se pokušava podići, ali mu to baš ne uspijeva (najčešće se zapetlja). Naravno, upravo ga je tada najslađe dokrajčiti.

TDD radi samo iz WIN95, stoga preporučujem svima sa slabijim računalima neka smanje ekran same igre jer će izvođenje biti poput gledanja glazbenog spota na Internetu s modemom od 2400 bps. Mislim da nije potrebno ni spominjati da igra radi samo sa DirectX driverima. Za kraj - želim vam puno sreće u uništavanju izvanzemaljaca i prljavih štakora!

Three Dirty Dwarves

Proizvođač: SegaSoft

Igrano na: P166, 32 MB	
Grafika:	81%
Zvuk:	77%
Igrivost:	83%
Min. konfiguracija: P75, 8 MB	
Druge platforme: N/A	
UKUPNO:	79%

Recenziranje igara je zanimljiva stvar...Čovjeku omogućuje, ne svidi li mu se koja igra, da obilatim izljevima

Krešimir Lauš



Raiden 2

sarkazma i zlobe, zaliječi svoje unutarnje komplekse i frustracije. Taman kada sam pomislio da su se svi faktori za nešto takvo poklopili; vruć i sparan dan, obamrlost od sinoćnjeg tuluma, te očito odbojna igra, začuo sam tanak glasić iz zaboravljenog kutka moga uma...

Kreeešoo, daj dečkima šansu. Ipak su uložili mnogo truda u konverziju ove klasične, goreskrolirajuće pucačine s vrlo popularnog istoimenog automata koji je svojedobno harao Amerikom i Japanom postigavši zapažen uspjeh. Možda igra nešto i vrijedi. Tako zboraše glasić i ja ga poslušah. Zašto sam, dakle, ispočetka igru namjeravao posramiti i popljuvati? Zato jer me, nakon pohvalno kratkog učitavanja, dočekala grafika i zvuk koji kao da su warpirani izravno iz razdoblja stare Amige 500. Zato jer sam, odlijepivši se od matičnog broda, bio osupnut nesavršenim scrollom, drastično suženim ekranom te niskom 320*240 rezolucijom. Ni blagošumeći 8-bitni zvuk nije znatnije popravio dojam, a tada se dogodilo ONO. Krajičkom oka, spazio sam da leteća beštija, osjetivši moj bijes, nije samo grunula i nestala, nego se, kovitlajući se u plamenu u kojem su otpadali rastrgani dijelovi oplate, uz gromki "žbrang!" spojila sa zemljom. Ako je još slučajno pala na kakvu kuću, efekt je bio potpun - iz zapaljene zgrade istrčao bi (zapaljeni) stanar i svijetu rekao zbogom. Tada sam uvidio zapanjujuću detaljnost i dosljednost kojom je Raiden 2 prebačen s automata.

Panta rhei

Doista, u Raidenu 2 sve je u stalnom tijeku i mjeni. Nijedan neprijatelj nije tek obični, pasivni sprite koji besciljno zuji po ekranu. Naime, teško ćete pronaći ijedan nepokretan i nezanimljiv dio. Sve se kreće, rotira, otvaraju se kupole, proviruju topovske cijevi.. Premda grafički neimpresivni, zbog savršene i maštovite animacije, objekti djeluju životno i stvarno. Pravi ćete dojam steći tek kad se prvi put sretnete s "bossom" prvog nivoa. Sa svojim četirima nogama, ovaj će hodač gaziti sve pod sobom: kuće, ljude,



floru i faunu, sve to u glatkoj i dojmljivoj animacijskoj maniri, sve dok ga jednim od svojih triju moćnih oružja ne spravite na saft. Prvo će mu eksplodirati kupola, da bi potom, uz snažan energetski izboj i zračni udarni val, u cjelosti nestao. Podloga je, također, dinamična. Na pijesku ostaju tragovi gusjenica, šume i građevine guta plamen, a mnogobrojni dijelovi uništenih letjelica ostavit će svoj pečat na tlu. Dojam je zaista impresivan.

Princip igranja je vrlo jednostavan - letite i pucate. I umirete, često. Umrete li triput, ubacite kredit. Nakon tri kredita igri je kraj. Kod bezočne destrukcije dobro dođe i pokoje bezočno oružje. Na raspolaganju su vam tri vrste oružja - crveno, plavo i roza, sa 5 različitih stupnjeva udarne moći. Oružja skupljate i bildate iz spremnika odgovarajućih boja. Dotični power upovi najčešće će izletjeti iz netom uništenih letećih transportera. Skupljajte rakete - žute, nenavođene, i zelene, navođene. Skupljajte bombe - žute clustersice (kasetne) i crvene konvencionalne (krmače). Skupljajte Coca Cola zatvarače, pazite na glavu, izbjegavajte metke, pametno koristite bombe, i to je to. Nažalost, igra će se usporavati





Ukoliko poginete, izgubit ćete sve power-upove (kojih ste mogli prikupiti i preko sto). To je još stari programerski trik iz doba automata.

kad su god na ekranu brojni spriteovi. Ta se boljka mogla lako izbjeći pametnijim programiranjem jer igra radi u nezahtjevnoj niskoj rezi. Time neizravno upućujem na izvrsnu realizaciju igre Katharsis, čiji je opis bio u prošlom broju Hackera. No bez obzira na sve nedostatke tehničke prirode, Raiden 2 svojom velikom igrivošću zna biti ugodna i neobavezna zabava koja će vas pretvoriti u neispavane, pogrbljene invalide s pepeljarama na nosu.
Neki će ga vremenom zavoljeti, dok će ga drugi mrzjeti od prvoga do posljednjeg piksela. Odluka je na vama.

Raiden 2

Proizvođač: Seibu Kaihatsu

Igrano na: P5/133, 16 MB, Win 95	
Grafika:	65%
Zvuk:	70%
Igrivost:	88%
Min. konfi.: P90, 8 MB, Win 95	
Druge platforme: N/A	
UKUPNO:	90%

Dark Colony

Damir Rukavina

Mračna kolonija. Hm, o čemu je riječ? Useljeničkom kampu bez struje? Gametek nudi odgovor u još jednoj real time strategiji (sic). On je u prošlih godinu dana najbolje pokazao kako loša igra može uništiti reputaciju proizvođaču, osobito megahitom Cyberbikes. Naravno, ta i mnoge slične igre dovele su ga gotovo do bankrota.

Gametek se, ipak, odlučio za povratak - nekoliko je mjeseci rada i suradnje s Take 2 Interactiveom (tvrka poznata po igrama Star Crusader, Bureau 13 itd.) trebalo da iznjedre nešto što će, po mojim predviđanjima, biti iznimno dobro. Naravno, riječ je o još jednoj prokletoj strategiji u stvarnom vremenu, što je vrlo pametan potez znamo li da se u posljednje vrijeme RTS-ovi vrlo, vrlo dobro prodaju. Naravno, jedan od razloga zbog kojih ih podržavam je taj što sam zaigrao njihov Dark Colony i zavolio svaki njegov dio. Zbog čega? Kao prvo, tema je pomalo nekonvencionalna, iako se bavi trenutačno jednim od najvećih histerija Amerike: izvanzemaljcima. Drugo, mogao sam odabrati ulogu dobrih nam ljudi ili aliena. Treće, mogao sam im činiti najgrotesknije stvari najmodernijim naoružanjem.

Osim toga, igra obećava vrlo velike mogućnosti što se tiče jedinica. Naime, dok su ljudi naoružani visokotehnološkim naoružanjem, alieni imaju visoku razinu genetskog inženjeringa, pogotovo ako uzmete da su im sva oružja organska (što ne znači da im je glavna metoda borbe zadaviti protivnika slezenom nekog goveda). Spomenimo i priču: Dark Colony se uspješno uhvatio u najnoviji trend i odlučio smjestiti radnju na Mars za nekih dvjestotinjak godina, s tim da su na jednoj strani ljudski kolonisti, a na drugoj x-fileovski crnooki alieni (pa neka mi sada Moulder kaže da ih se ne može tako lako ubiti). Što se, pak, igrivosti tiče, Dark Colony obećaje mnogo toga. Prvenstveno zbog toga što posada Gametekovog kreativnog tima vrlo ozbiljno hvali svoju novu AI rutinu. Naime, pomoću toga će vaši neprijatelji razmišljati i prilagođavati se vašem načinu igre pa će računalo, shvati li da ste iskusan strateg, postaviti nižu toleranciju prema vašoj taktici. Naravno, treba li spomenuti da će igra biti okupana krvlju i krcata nasiljem, što, istini za volju, i nije baš neka luda novost ovih dana. Gametek na kraju obećaje i mogućnost igranja preko Interneta, mreže, serijskog kabela... Za kraj ove najave, savjetujem vam da skoknete i do www.gametek.com (nabavite Shockwave) napasti oči screenshotovima i nečim što ću ostaviti da sami otkrijete.



Vegas games

Miroslav Puljiz



Las Vegas, grad kockarnica i kriminala, skupe prostitucije i lagodnog života. Sigurno ste jednom u životu poželjeli vidjeti njegova raskošna svjetla što trepere tisućama boja i mame svojim sjajem. Ako ste, pak, ljubitelj kockanja, došli ste na pravo mjesto - Vegas Games je prava igra za vas.



Slots
Igra u kojoj slažete iste znakove, tj. tri limuna ili bilo koje drugo voće. Povucite palicu i okušajte sreću!

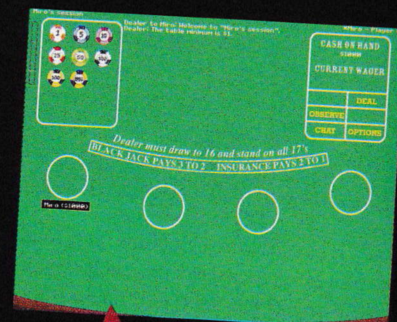


Craps
Imate dvije kocke koje se kotrljaju i pokazuju određeni broj. Treba dobiti što veći broj, no treba malo i misliti želite li do pobijede.

Vegas Games je napravila meni nepoznata softverska kuća New World samo za "igračko sučelje budućnosti" - Win95, što više ne bi trebalo nikoga ; čuditi (pazite da vam je dubina boja postavljena na 16 bitova inače ništa od igranja). U VG-u možete igrati šest vrsta igara.
Ono što Vegas Games izdvaja od sličnih igara je igranje preko Interneta, modema ili mreže gdje ukupno mogu igrati četiri igrača. Vrijeme je odmora, zaboravite na pucačine i ubijanje, zaigrajte Video Games.



Keno
Jedna od zanimljivijih igara poznata i u našim prostorima. Prvo odaberete X brojeva, a potom provjerite koliko ste bili uspješni u pogađanju. Vježbajte, možda vam to pomogne da osvojite glavni zgoditak na Lotu.



Video poker
Treba se što više približiti broju 21: slika nosi 10, a as 1 ili 11. To su ujedno i najjače karte u igri: jednostavno, to je BlackJack.



Video poker
Kao što već znate, i u ovom video pokeru, kao i u svakom drugom, treba vam 70% sreće i 30% znanja.



Roulette
Igra poznata u kockarnicama diljem svijeta. Morate pogoditi boju, broj ili par-nepar. Za početak, dok se malo ne potkožite, preporučio bih vam da idete samo na sigurno, primjerice par-nepar i crveno-crno. Poslije, kad se izvježbate, idite i na teže pogađanje brojeva, gdje su vam šanse 1:100.

Vegas Games

Proizvođač: New World

Igrano na: P166, 32 MB

Grafika:	72%
Zvuk:	55%
Igrivost:	74%

Min. konfiguracija: 486/33, 8 MB
Druge platforme: N/A

UKUPNO: 71%

ALGORITAM

MULTIMEDIA CENTAR

objavljuje prodaju SONY Playstation konzola, pribora i software-a

JANUS STUDIO



PlayStation™

PSX NASLOVI

1	*Adidas P Soccer*	480,00
2	*Air Combat*	290,00
3	*Battle Arena Toshinden*	520,00
4	*BLAST CHAMBER*	437,00
5	*Crash Bandicot*	560,00
6	*DESCENT 2*	480,00
7	*Destruction Derby*	290,00
8	*DIE HARD TRILOGY*	550,00
9	*DISRUPTOR*	480,00
10	*Fatal Fury*	410,00
11	*Fifa 97*	NAZOVI
12	*Formula 1*	560,00
13	*Jumping Flash 2*	520,00
14	*LOST VIKINGS*	480,00
15	*Lost World: Jurrasic Park*	NAZOVI
16	*MECHWARRIOR 2*	480,00
17	*Monster Trucks*	520,00
18	*Mortal Combat 3*	560,00
19	*Namco Museum 4*	410,00
20	*Namco Tennis*	480,00
21	*NEED FOR SPEED II*	596,00
22	*Perfect Weapon*	NAZOVI
23	*Porsche Challenge*	410,00
24	*POWERMOVE PRO WRESTLING*	480,00
25	*PRO PINBALL-THE WEB*	430,00
26	*Rage Racer*	480,00
27	*Rapid Reload*	480,00
28	*Ridge Racer*	290,00
29	*ROAD RASH*	550,00
30	*Soul Blade*	480,00
31	*SOVIET STRIKE*	550,00
32	*Tekken*	290,00
33	*Tekken 2*	560,00
34	*TEMPEST X*	436,00
35	*Total NBA97*	410,00
36	*Warcraft 2*	NAZOVI
37	*Wing Commander 4*	NAZOVI



SONY PLAYSTATION
najveći hit na području igara!



SONY PLAYSTATION
samo za prave igrače!



SONY PLAYSTATION
sa vama svugdje!



www.algoritam.hr

MALOPRODAJA:
Zagreb
ALGORITAM Multimedia centar
(Hotel Dubrovnik - donja etaža)
Gajeva 1, tel. 01/ 42 28 96

NOVI DUĆAN ALGORITMA
ALGORITAM - Importanne centar



PlayStation™



Vandall Hearts

Berislav Jozić



Imate li ono što tržište upravo traži, pokupit ćete vrhnje. Trenutačno je na PSX tržištu velika potražnja za strategijama i RPG igrama, a Konami nam je ponudio baš jednu takvu igru.

Vandal Hearts se odigrava u srednjevjekovnom okružju prepunom mačeva, tajni i magije. U takvom ćete svijetu vi, hrabri mladić Ash, voditi brojne krvave i opasne bitke ne biste li spasili svoju zemlju, čast i život. Na početku su uz vas samo dvojica najboljih prijatelja, ali će do kraja vaša družba narasti na desetak suboraca. Karakteristike likova mijenjaju se stečenim iskustvom, a osnovne im osobine možete promijeniti i sami određujući vještine u kojima će se specijalizirati. Likove možete opremati različitim oružjem i opremom, onako kako odgovara vašem osobnom načinu borbe.

Potez po potez

Borba se u Vandal Heartsu odvija na poteze. Iako takve strategije obično brzo dosade, ovaj put nije tako. Tereni prepuni raznih predmeta, prepreka i strategijski važnih točaka (uzvišice, mostovi i slično), različiti i sve jači neprijatelji, te česti preokreti, savezi i izdaje držat će vam živce stalno napetima. Važno je spomenuti da u borbi nije samo važno tko će koga prvi nabosti i čija je strana brojnija, nego veliku ulogu igraju osobine i opremljenost likova te njihov položaj (kao i u pravom životu, najbolje je napasti sleđa ili odozgora) - ipak je ovo strategijska igra. Borba je ujedno i okosnica čitave igre, a između borbi možete opremati i trenirati svoje ratnike te pogledati neke zaista izvrsne animacijske sekvence. Kako je igra prilično linearna, vi ne možete utjecati na redoslijed događanja, u igru je ubačen i dodatni zadatak - pronaći šest dijamanta i završiti posebnu misiju. Ovaj dio nije važan za završetak igre, služi ponajprije ojačavanju glavnog lika.

Vandal Hearts zaista zaslužuje pohvale za dobro izvođenje. Iako bi se grafici i moglo uputiti nekoliko dobronamjernih prigovora (osim animiranih sekvenci, koje zaslužuju najvišu ocjenu), brza igra bez ikakvog čekanja najbolje je objašnjenje za pomalo kockaste likove. Neprijateljski potezi i pomicanje boraca traju vrlo kratko, a samo kad je mnogo likova na ekranu zamjetno je blago usporavanje. Uvećavanje i (začuđujuće brzo) rotiranje bojišta olakšava snalaženje u žaru bitke i pronalaženje skrivenih protivnika, a jednostavni izbor akcija i upravljanje likovima te korisna mogućnost vraćanja lika na početak poteza u slučaju pogreške čine Vandal Hearts jednom od najigrivijih strategija koje sam ikad igrao. Ne smijem zaboraviti ni zvučni dio igre. Borbeni zvukovi - krikovi, eksplozije i zveket oružja - dosta su uvjerljivi, a za glazbu što prati animirane sekvence čuvam samo lijepe riječi. Za mene je bilo najveće iznenađenje kad sam na kraju igre čuo izvrsnu digitaliziranu pjesmu na HRVATSKOM! Vjerojatno je naš jezik Japancima jednako egzotičan koliko i japanski nama.

Ako vam se svidio Suikoden ili X-Comm, ili ako općenito volite strategije, svakako isprobajte Vandal Hearts. Usprkos linearnoj priči, ova kvalitetno napravljena RPG strategija ima mnogo toga za ponuditi.



Svaka od mnogobrojnih čarolija u igri ima svoje posebne zvučne i vizualne efekte.



Smack, smack! Kakva bi to igra bila bez lokava krvi...



Trgovine su krcate raznovrsnom robom različitih cijena, a dalje napredujući oružja i oklopi su sve bolji.

Vandall Hearts

Proizvođač: Konami

Igrano na: SONY Playstation	
Grafika:	70%
Zvuk:	88%
Igrivost:	94%
Druge platforme: N/A	
UKUPNO:	85%



Twisted Metal 2 Worldtour



Berislav Jozić

Godinu dana po završetku prvog dijela u kojem je Twisted Metal bio uništen u City of Angelsu, Calypso, organizator Twisted Metala, nema gdje održati svoje natjecanje pa odluči iskoristiti cijeli svijet za borbuenu arenu. Najbolji vozači Twisted Metala dolaze privučeni nagradom jer pobjednik dobija sve što god poželi od Calypsa. Gubitnik, zna se - smrt.

Nastavak izvrsnog Twisted Metala s puno inovacija i dodataka oduševit će sve ljubitelje agresivne vožnje i vatrenih obračuna. Napomena za one koji su se malo kasnije uključili u program: Twisted Metal je borba za preživljavanje u vozilu krcatom oružjima ubitačne moći. U nastavku su izbačena lošija vozila poput Outlawa, Yellow Jacketa i Crimson Furya, a ubačeno je puno novih (Axel, Grasshopper, Hammerhead, Mr. Slamm, Twister – spomenimo samo neke). Otpornija i razornija vozila su vrlo spora i teža za upravljanje te ih ne bih preporučio početnicima kojima bolje pristaje, primjerice, nekakav osrednji Thumper. Igra se odvija na osam nivoa plus nekoliko tajnih za koje vam trebaju specijalne šifre. No prava zabava počinje tek kada zaigrate protiv prijatelja na nivou po izboru ili se združeno borite protiv ostalih vozača na turniru, no oprez - mada se borite zajedno, možete se međusobno napucati mecima i raketama, što pridonosi realističnosti igre, ali je znatno i otežava.

Neka sva čula uživaju

Zvučni efekti, glazba i grafika su doživjeli veliki napredak. Glazba izvrsno prati ugođaj svakog nivoa (Frere Jacques za vožnju pariškim uličicama, napeta glazba za borbu po newyorškim krovovima), a zvučni su efekti vrlo detaljni - cijelo vrijeme slušate siktanje ispaljenih raketa, cvilež guma i vrištanje uništenih protivnika. Kad je o grafici riječ, ona je detaljna i sasvim OK za igru ovog žanra. Eksplozije su veće nego u prvom dijelu, pogođeni auti se prevrću eksplodirajući u zraku. Objekti i teksture nisu više kockasti, dapače, fino su izglađeni. Vidi se da su crtači uložili mnogo truda u pozadinu - borbe se odvijaju u poznatim gradovima diljem svijeta (Pariz, New York, Hong Kong, Los Angeles), a ne na izmišljenim ulicama i nestvarnim atocestama.

TM2 donosi i pregršt novih oružja, poput napalma, munji, odbijajućih bombi i slično, pa je sada svaki neprijatelj jednako opasan bez obzira na količinu energije. Svako vozilo ima i specijalno oružje zanimljivih efekata i razorne moći koje može biti vrlo djelotvorno, ali katkad i smiješno (buggie Grasshoper skače u zrak uzvikujući "Yahoo"). Osim protivnika, možete slobodno gaziti ljude (Carmageddon, bilo tko?) te raznijeti Eiffelov toranj ili Kip slobode. Raznesete li gospođi Sloboda haljinu, ona ostaje u bikiniju, što daje najbolje efekte, iako i znak HOLLYWOOD eksplodira sasvim lijepo. Igra je puna tajnih manevara i skrivenih prolaza ispod lave i preko Eiffelovog tornja pa ćete svaki nivo moći beskonačno istraživati. Iako je TM2 vrlo igriv i kad igrate sami, njegova prava vrijednost zabljesne tek pri igranju udvoje, što sve zajedno čini ovaj naslov izvanrednom i trajnom zabavnom igrom.



Vidi se da su crtači uložili mnogo truda u pozadinu - borbe se odvijaju u poznatim gradovima diljem svijeta (Pariz, New York, Hong Kong, Los Angeles), a ne na izmišljenim ulicama i nestvarnim atocestama.



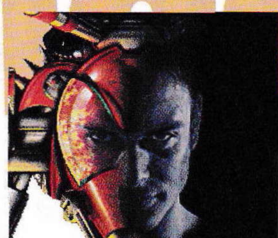
Twisted Metal 2: Worldtour

Proizvođač: SONY Interactive

Igrano na: SONY Playstation

Grafika:	82%
Zvuk:	90%
Igrivost:	93%
Druge platforme: N/A	
UKUPNO:	93%





Machine Hunter

Berislav Jozić

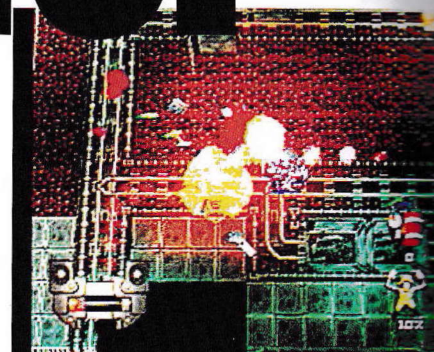
Na PSX scenu stiže još jedna brza i krvava pucačina iz producentske radionice Robba Alveya koji je u svijetu videoigara ono što je Quentin Tarantino u filmskom svijetu.



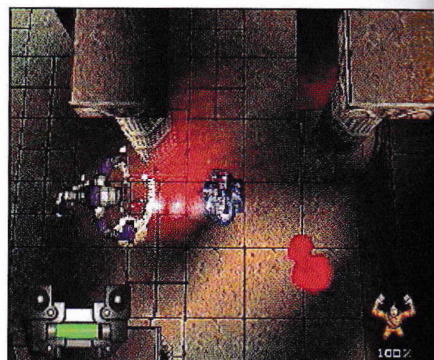
HACK IGRA

Pogledavši samo nakratko slike, sve će vam biti jasno. Machine Hunter spada u kategoriju pucačkih igara s pogledom odozgora i jednom jedinom idejom - pobij sve što se miče. Ovaj ste put u ulozi mršavog cyberkomandosa koji se, naoružan samo dvama pištoljima, probija kroz dvadesetak nivoa prepunih neprijatelja. Ako vas sve to podsjeća na Loaded seriju, niste pogriješili. MGM Interactive pokušava ovom igrom pridobiti sve zaljubljenike žanra, koji su u posljednje vrijeme malo zapostavljeni jer se pretpostavljalo da se više ne može izmisliti ništa novo na polju pucačina. "Nema li ništa bolje, dobro je i staro", rekoše programeri i posudiše ideju iz Paradroida, zgodnog starog hita s C64. U toj ste igri mogli zarobiti i kontrolirati pobijeđene robote pa je po tome Machine Hunter i dobio ime. Kao i u Paradroidu, i ovdje možete doći do poluuništenog robota i ući u nj te rabiti njegovo oružje tamaneći neprijatelje. Što nivoi budu teži, sretat ćete (i rabiti) sve oklopljenije i jače robote s različitim oružjima i načinima kretanja. Kad robot kojeg vi vodite ipak podlegne pod neprijateljskom vatrom, iskačete iz zadimljene olupine i nastavljate pješice.

Osim korištenja robota, bit će tu i raznih, poboljšanja koja je dobro skupljati jer znatno olakšavaju borbu. Dvije razine snage oružja i dodatna energija su osnovni dodaci koje ćete često nalaziti, dok ćete do specijalnih zaštita i oružja rjeđe dolaziti. Sva poboljšanja koristite kao komandos ili kao robot. Osim poboljšanja, u različitim misijama skupljate i različite predmete i osobe, najčešće taoce, koje morate oslobađati gotovo na svakom nivou.

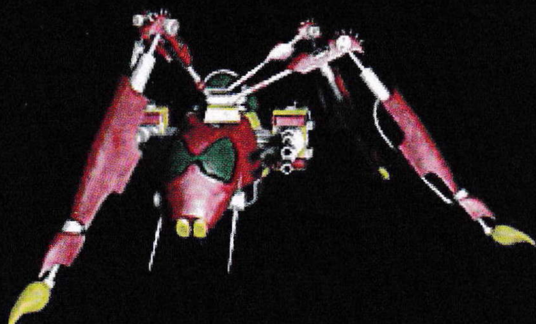


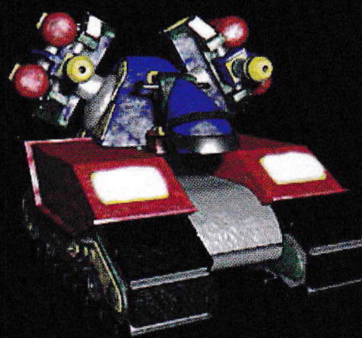


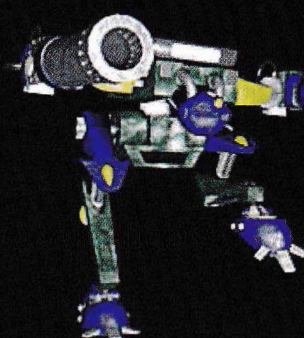


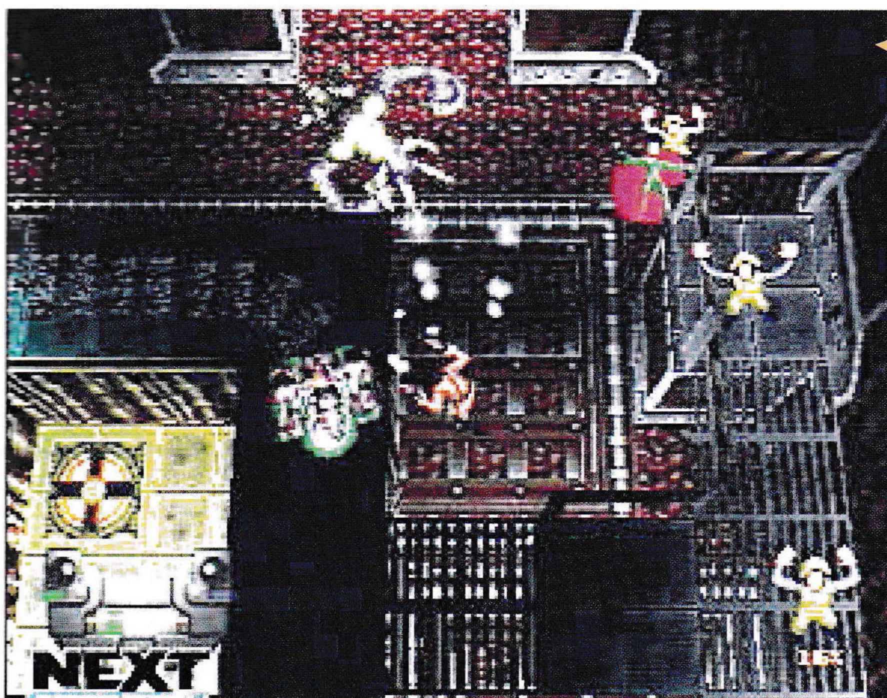
Neka igre počnu

Već sam spomenuo da je pogled na igru odozgora, što daje dobar pregled nad okolišem, a mogućnost izbora kamere (hoće li se ekran okretati isto kao i vi ili neće) omogućuje vam da osmislite svoj način borbe i kretanja. U lakšem snalaženju pomoći će vam i karta jer je na njoj prikazan dio nivoa koji ste prešli, kao i dio u kojem niste bili, a ucrtani su i svi ciljevi na tom nivou, taoci, poboljšanja, teleporti i slično. Jedno upozorenje: ako je neki nivo sastavljen od dva dijela povezana teleportom, na

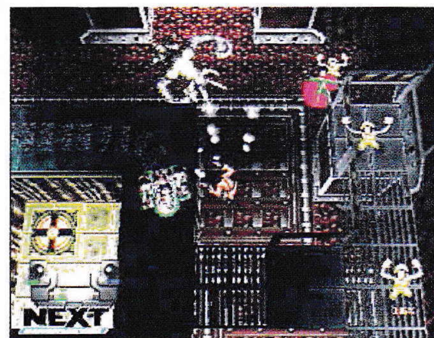


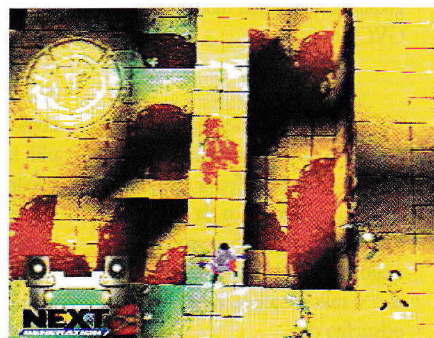






Kada robotom pregazite tijelo mrtvog vojnika, čut ćete neugodan zvuk krckanja kostiju i mesa, a tragovi gusjenica vašeg robota sljedećih će nekoliko trenutaka biti crveni od njegove krvi.





karti će biti prikazan samo onaj u kojem se trenutačno nalazite. Na kontrole ćete se brzo navići, iako su pomalo neobične: strelicama pomičete svoj lik, a dugmad na desnoj strani kontrolera određuje smjer pucanja (sa X pucate prema dolje, sa O desno itd.). Jedini je problem pucanje i kretanje ukoso jer tada treba pritisnuti dvije tipke odjednom. Ipak, ova metoda kontrole omogućuje vam pucanje po neprijatelju i onda kad bježite pred njim, čak i kad skrećete iza ugla (naravno, za to treba malo vježbe).

Glavni adut Machine Huntera je mogućnost igranja udvoje na podijeljenom ekranu, što uvelike olakšava i ubrzava prolaženje nivoa (ako igrate sami, za prelazak težih nivoa trebat će vam više od sat vremena čak i kad ste vrlo dobro uvježbani). Bez te mogućnosti, Machine Hunter bi ubrzo postao pretežak i dosadan. Ovako, igranje udvoje daje vam malu prednost nad neprijateljima pa igra postaje teška baš onoliko koliko treba da vas čvrsto drži pred ekranom.

Tehno manijak

I na kraju, nezaobilazan osvrt na izvedbu. Grafika je besprijekorna, a posebno su dobri svjetlosni efekti pucanja i eksplozija. Na zvuk također nemam primjedaba: eksplozije i udarci su prvoklasni, ali sam prateću glazbu vrlo brzo isključio (što ne treba uzeti za zlo - ja jednostavno ne volim tehno). Dorađenost detalja u igri je za svaku pohvalu, i sa grafičke i sa zvučne strane. Još jedna prednost je brzina - ni u jednom trenutku ne dolazi do usporavanja bez obzira igrate li sami ili udvoje te koliko je neprijatelja ili eksplozija na ekranu. Machine Hunter je igra koja će zacijelo postati hit pa vam je toplo preporučujem. Demo inačicu za PC možete skinuti na: www.bradshawdifference.com, no igra na PC-u izgleda mnogo lošije nego na PSX-u.

ZANIMLJIVOSTI

Ime ove igre mijenjano je mnogo puta tijekom izrade, a imena pod kojima je reklamirana bila su: *Droid Hunter* - odbačeno zbog tužbe Lucas Artsa, *Suicide Run* - odbačeno jer je zvučalo kao neka utrka, *H.O.S.T.* - odbačeno jer nitko nije uspio smisliti za što bi to mogla biti skraćenica. Na kraju je igra dobila naslov Machine Hunter, protiv kojeg nitko (koliko je poznato) nije imao primjedaba.

ALTERNATIVNO

Loaded

Jedna od prvih igara na PSX-u. U svoje vrijeme vrlo popularna zbog glatkog 3D izvođenja.

Reloaded

Još kontroverzniji nastavak Loadeda. Igra je trebala čak biti zabranjena mlađima zbog nasilja i obilja krvi. Definitivni "Must have" za sve hard-core fanove.



Johnny Fist - najjači robot u igri, naoružan bacačem raketa, jedna je od najružnijih i najopasnijih mašina koje ste ikad vidjeli. Ostali roboti, koji ovdje poziraju specijalno za HACKER, su isto tako impozantni i zadat će vam glavobolje - svaki na svoj način.

Machine Hunter

Proizvođač: MGM Interactive

Igrano na: PSX

Grafika:	90%
Zvuk:	88%
Igrivost:	95%

Min. konfiguracija: P75, 8 MB, Win 95

Druge platforme: PC, Sega Saturn

UKUPNO: 91%

S.O.S.



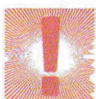


Bok,

Imam pitanje u vezi igre Star Trek: The Final Unity. Došao sam na planet gdje bi trebao biti peti zapis. Razgovarao sam sa svim klanovima, ušao u vrata prosvijetljenja, uzeo potrebne predmete iz riznice i vratio ih klanovima. Sad sam kroz prolaz u prvom hramu ušao do prostorije s vratima i pokupio sve glazbene kutije, no ne mogu otvoriti vrata. Imam oba talismana. Pomognite Hackeru iz Zagreba.

abalog@ibm.net

P.S. Internet stranici treba tri godine da se ucita sa modemom GVC33600.



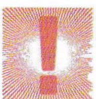
Ma nemoj, a odakle ti zoveš, iz Pakistana? Što se Star Treka tiče, osobno mislim da ne bi toliko vremena trebao trošiti na to malo izdanje. U svakom slučaju, ako si takav hacker, zašto nisi odsurfao do www.happypuppy.com, i otkrio koliko si toga promašio u svom jadnom igračkom životu.



Dragi Hackeri,

Molim vas za cheat kodove od Raymana...

Yours trully, Hio



Get a life, Hio!

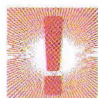


Bok!

Redovito kupujem Hacker i mislim da niste ništ' lošiji od stranih časopisa na tu temu. Svaka vam čast i dalje tako nastavite. Jedino imam malu primjedbu na cijenu te na baš neredovita izdavanja časopisa, makar mislim da to nije vaša krivnja... Htio bih kupiti grafičku karticu Royal Flush pa me zanima kolika je cijena i da li opravdava kvalitetu ili mi možete preporučiti neku sličnu karticu, bolju ili jeftiniju. Nadalje, imam jednu dobru igricu - "Norse by Norsewest" iliti Lost Vikings 2. Mislim da ste čuli za nju jer je veoma zanimljiva (bar meni) i ne zahtijeva snažan PC. Kada dodjem na 15 nivo, igrica mi zašteka - ne odmah, nego na dijelu kad trebam opičit nekog gusara (traži me password). Molio bih vas ako znate password za slijedeći nivo ili ako postoji neki crack za to da mi javite. Tražio sam ga na Netu, ali nisam našao ništa, samo neke glupe recenzije i slike na temu igrice. Molio bih vas da mi pomognete na bilo koji način. Unaprijed puno hvala!!

Hrvoje iz Samobora

tale@fly.cc.fer.hr



Haj!

Što se cijene tiče, smatramo da je vrijeme da svijetu objavimo da smo prljavi, bogati debeli tipovi sa kroničnim kardijalnim problemima koji jednostavno žude za novcem srednje klase. S druge strane, pitanje neredovitog izlaženja na nekim dijelovima Lijepenaše je jednostavno obrazloženo gomilom poginulih kurira pismonoša kojima su lokalna plemena smanjila glave. Inače, u slučaju Norsea, mislim da se radi o lošem cracku na CD-ripu koji koristiš (jesam te, ha?). Stoga, trk do nekog CD-shopa i potroši svojih zadnjih 300 kn za nešto što toliko voliš.



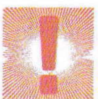
Štovani!

Neki dan sam od prijatelja kupio orginalni CD Dungeon Keeper, ali mi je zaboravio dati uputstva. Molim vas ,ako je to moguće naravno, ukratko mi objasnite kako se igra ta igra jer mi stvarno ništa nije jasno. Igru pokrećem iz starog i pouzdanog DOS-a, ali mi nikako nije jasno kako prebaciti u višu rezoluciju, jer u opcijama igre nema te mogućnosti.

Unaprijed zahvaljujem.

Ilja Gogić

zoran.gogic@zg.tel.hr



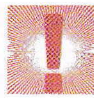
Uz Dungeon Keeper nisi dobio nikakva uputstva? To mi daje asocijaciju na nešto potpuno drugačije od "manuala koji je nestao". No, svejedno ću ti dati par osnovnih uputnica iako zapravo i ne bi smio, ali s obzirom da se redakcija sastoji od ogorčenih masovnih ubojica i lopovčuga, mislim da imaš sreće. Naime, u DK-u si negativac koji kolje pozitivce i to radiš tako da gradiš sobe i šalješ svoje sluge na neprijatelja. Ubrzo nakon početka igre to bi i trebao znati, s obzirom da su prve tri misije prokleti trening. UH!



Twinsen's Odyssey

Kako se popeti na povišeni dio pokraj potrganih metalnih ljestava prilikom oslobapanja Ralpha, The Lighthouse Keepera?

jasmin63@rocketmail.com



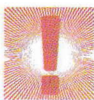
U slučaju da nisi do sada shvatio tu prokleto jednostavnu slagalicu, izgleda da je objelodanjenje rješenja tvojih muka neizbježno. I ne, uz odgovor ne dolazi novčana provizija. Još kada bi me barem netko potplatio da mu odgovorim na pitanje, vjerojatno bih i mogao kupiti mramorni jacuzzi koji sam oduvijek želio. Ah, natrag na tekst... Uz ljestve se ne možeš popesti bez šipke koju pokupiš u blizini. Teško, ha?



Poštovani,

Imam veliki problem kod igre MDK, zato jer neznam kako pohraniti započetu igru! Da li bi mi mogli poslati rješenja za MDK na hrvatskom?

mislav.runje@zg.tel.hr



Oh da, tvoj MDK manual upravo stiže u trentuku kada ovo čitaš. I da, naravno, Hacker MDK manual stiže i na burugvajskom, turskom, španjolskom, grčkom, binarnom, heksadecimalnom, starorimskom, latinskom, u morseovim znakovima, i dakako na još stotinu drugih zaboravljenih jezika, tako da će svjetski arheološki savez biti zadovoljan. I da, možeš save-ati, na kraju nivoa. Jednostavno, ha?



Daggerfall

Dobio sam zadatak od kraljice Aubki (ili kako več) da posjetim majku njenog muža Nuflagu (ili kako već) u planinama na istoku mape. Planine sam pronašao, ali nisam zapisao u kojem je mjestu starica. Molim pomoć!

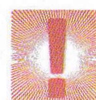
Očajno mi trebaju Daedric oklop, nogavice (ne čizme), i desni ručni oklop. Predložite mi neku dobru tamnicu gdje bi ih mogao pronaći ili mi recite kako da u hex editoru u save-tree.dat ili nekom drugom fa[illegible] [illegible] zhackam. Znam da je to nepoš[illegible] [illegible] molim Vas!!!

Kako birati Vampira ili Vepro[illegible] [illegible] rasu?

Sećer na kraju:

Uđite u bilo koju trgovinu, ta[illegible] [illegible]ter-ajte do 22:00 i zatim klikn[illegible] [illegible] neki ormar s opremom i samo [illegible] remove-ajte u svoj inventar. U[illegible] Vam treba lova, samo sve to pro[illegible] prodavaču.

Pozdrav od Tomislava



Imam najjednostavnije rješenje tvo[illegible] prolemu, Tomislav[illegible] učitaj poziciju.

Mislim da NAMA daje sez[illegible] popust na Daedričke oklope, s time da ćeš nogavice morati na[illegible]iti kod neke tekstilne firmice, je[illegible] vjeruj mi, ovih dana definitivno NISU u modi... Poliester, možda ali nogavice - niti govora. U redu pokazat ću malo milosti... Novi oklopi dolaze paralelno sa tvojim napredovanjem po nivoima isku[illegible]va, tako da ćeš se za Daedric morati malo strpiti.

Newsflash: vampir se ne izab[illegible] kao rasa, već postaješ jedan od nj[illegible] kada te njihova vrsta ugrize. Ne[illegible] slično ide i za vukodlake.

Svoja pitanja i odgovore šaljite na adresu:
Bez Panike ili S.O.S.
HACKER
PETRINJSKA 11,
10000 ZAGREB

ili

na e-mail adresu:
hacker@janus.hr

Također vas molimo da nam uz pitanje dostavite i e-mail adresu (ako je moguće) da bismo vam što prije mogli odgovoriti na pitanja.

Jumping Flash (Sony Playstation)

ZBOR NIVOA:Na osnovnom kranu: gore, gore, dolje, dolje, x, x, lijevo, desno, lijevo, desno, x, rokut, x, trokut.

Nakon toga na mapi možete na bilo koji level.

SUPERNIVO: Pokupite jetpack-ove tako da dobijete exit. U istom trenutku pritisnite L1 i L2.

In The Hunt (Sony Playstation)

TAJNI BROD: u trenu kada imate zadnji život na zadnjem kreditu, pritisnite "start" na kontroleru 2.

Comanche 3 (PC)

ratz - nevidljivost
cowz - zamrznite negativce
ipig - preoptereti maksimalnu količinu oružja
cat9 - popravi štetu
dog9 - ponovno punjenje oružja
bat9 - GPS hellfire projektili

Test Drive - Off Road (PC)

Šifre idu pod ime:
cheat1: tajni auti
cheat2: šest tajnih staza
cheat3: offroad video
cheat4: bez clipping moda

Betrayal in Antara (PC)

Ctrl+Shift+Z: izbacuje cheat meni na kojem upisujete vragolije koje slijede:

ask a glass of water - povratak na početak kampanje
some call me tim - pobijte sve neprijatelje u borbi
gotta have magic - svi spellovi
why am i so dull - maksimalni skillovi
man does my leg hurt - lijek za sve rane
supermarket for the rich - najbolji predmeti

Ascendacy (PC)

Jednostavno: napravite file nougat.lf u osnovnom diru u kojem vam je igra.

Efekti velikog zahvata su slijedeći:

1-7 - mijenjate među rasama za vrijeme igre.
alt-e - kradite znanje od drugih rasa
i- ubrzanje proizvodnje
o- maksimalna populacija
t- stvorite koloniju
shift-m - populacija +1
r- obuzmite okupiranu koloniju
c- završite projekt
d- saznajte sve
alt-d - sve koordinate
alt-w - interni podatci
alt-g - screenshot
s- pokaže sve istražene zgrade
l- saznajte za sve zvijezdane puteve

Stargunner (PC)

U dućanu sa numeričkom tipkom 5 prigrabite slatkih 5000 kredita

POD (PC)

map- minimapa
retro- retrovizor

Time Commando (PC)

vohlux- maksimalna energija
dolteb- ekstra život
nulbon- sva oružja
tixobo- slijedeći nivo
speed- vrijeme u sekundama

Death Rally (PC)

drub- neranjivost
drag- trbo bez granica
dread- beskrajna municija

u dućanu
draw- 1000$
drive- +10 bodova na ljestvici
drool- 500000$
drop- pad za 10 bodova

Dreadlock (PC)

Šifre: strg+f1
frodo
make it so
touche

Afterburner (PC)

Kada igrate, upisite [TOGETHER IN ELECTRIC DREAMS] . Nakon toga....

< - nize za nivo
> - vise za nivo
G - vise raketa
T - manje raketa
N - dodatni zivot

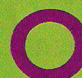
Blood (PC)

Za koristenje ovih šifri uključite običan message terminal koji inače koristite u multiplayeru, te upišite odgovarajuću šifru za slijedeći efekt

MPKFA neuništivost
I WANNA BE LIKE KEVIN neuništivost
CAPINMYASS neuništivost
NOCAPINMYASS isključite neuništivost
VOORHEES kratkotrajna neuništivost
SPORK 200 health
ONERING nevidljivost
SATCHEL svi predmeti
GRISWOLD puni armor
KEYMASTER svi ključevi
EVAGALLI bez clippinga
FUNKYSHOES superskok
JOJO neprirodan mod
RATE framerate

HACKER

NARUDŽBENICA

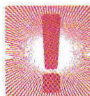


MULTIMEDIA CENTAR

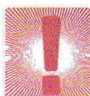
Gajeva 12
10000 Zagreb


Imam PC 486/DX4 100 MHz i želim ga nadograditi na Pentium 200 Mhz sa Matrox Mystique grafičkom karticom. Da li je to uopće moguće? Koju karticu uzeti: Matrox Mystique ili STB Lightspeed 128? Koji je procesor isplativiji: Intel Pentium 200 MHz ili AMD K200 MHz?

Ivan iz Zagreba

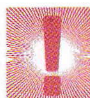

Da, Ivane, moguće je, samo što će ti za operaciju "nadogradnja" trebati vrlo, vrlo mnogo novca. Osim toga, ako namjeravaš štrcnuti višak deviza na grafički akcelerator, ozbiljno ti savjetujem da nabaviš neku karticu sa 3Dfx chipsetom koje su u svijetu de facto standard. Što je još važnije, daju ti daleko veći izbor igara, jer gotovo da i nema tvrtki koje ne rade verzije svojih proizvoda posebno za 3Dfx. I da, Intelov CPU je brži.


Cijenjeno uredništvo!
Kod kuće imam PC i igricu DUNE 2. Imam velikih problema igrajući je pa me zanima da li postoje bilo kakve šifre za tu igru. Hacker ne kupujem baš često pa Vas molim da ukoliko postoje šifre za navedenu igru da mi ih pošaljete.

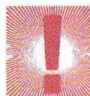

Dragi druže,
Dune 2 ima svojevrsnu kolekciju šifri, ali mislim da ih Hacker vjerojatno u svojim arhivama neće naći niti za godinu dana.


Vlasnik sam PC 486-ice sa 8 MB i 25 Mhz. Nešto sam sprčkao u DOS-u (čini se izbrisao neki fajl) i sada kada uključim kompjuter na ekranu se ispiše "INCORRECT DOS VERSION, BAD OR MISSING COMMAND INTERPRETER". Što treba učiniti da bi mi kompjutor mogao proraditi. Molim vas pomozite mi. Pozdrav cijelom uredništvu Hackera i unaprijed hvala!

Matija iz Rijeke!

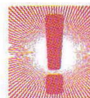

Dragi prijatelju,
Jedna vrlo tužna i tragična činjenica je ta da si uspio izbrisati, (šmrc) COMMAND.COM i da, šmrc, ponovo moraš instalirati DOS. Waaaaaaaaaahhh! U slučaju da imaš Win95, savjetujem ti da nabaviš Win95-ov COMMAND.COM ili čak ponovo instaliraš Windowse. (u svakom slučaju, presnimi od prijatelja odgovarajuću verziju datoteke COMMAND.COM i snimi ju na C:\ svog diska – op. ur.)


Poštovani!
Nedavno sam počeo igrati X-Wing vs. TIE-Fighter i vrlo mi se sviđa. Sve sam komande savladao osim tipke za iskakanje tj ne znam kako se iskače pa bih bio zahvalan da napišete koja je to tipka.


A da pokušaš sa uputama koje dobiješ sa F1?

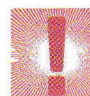

Cijenjeno uredništvo,
Imam nekoliko pitanja i zahtjeva:
1. U broju 28 ste dali nekoliko stranica za Playstation, a zašto to niste napravili i za N64 jer je on daleko bolji.
2. U top listi napravite listu za N64 obavezno, bez brige ima oko 30 napravljenih igrica.
3. Kad će doći Tekken 3 u Hrvatsku?
4. Da li da kupim Duke Nukem 3D ili Quake?
5. Koja igra ima bolju grafiku, koja je dulja, teža, raznolikija?
6. Snima li se Tekken film?

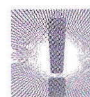
Puno pozdrava od...


Dragi ...,
Ma tko ti je rekao da je N64 bolji? Ja kao kritičar, i nakon godinu dana prtljanja sa raznoraznim sistemima na vrh uvijek stavljam PC, iako sam pokoji put prisiljen pomalo vrludati po konzolama. ...., moram priznati da se Playstation vrlo daleko probio i da N64 i nije toliko luda stvar. Imao sam priliku zaigrati Pilotwings 64 koji je fenomenalan, ali priznaj, PSX ima bolji i kvalitetniji asortiman igara i hardwarea (iako je grafički u odnosu na platinasti N64 vrlo zaostao).
2. E, baš nećemo.
3. Odmah nakon Kalemberove turneje :) Ozbiljno, Tekken 3 dolazi u HR čim dođe u Evropu.
4. Duke Nukem 3D u svakom slučaju podštreca koljena Quakeu i napikne mu glavu na kolac (mislim da shvaćaš što sam mislio reći).
Da, i kako se govori, bit će u potpunosti izveden kao uvod od gore navedene igre.


Full Throtle
Gdje da nabavim benzin i vilice. Na smetlištu sam našao vilice, ali kad ih želim uzeti pas me potjera. Benzin sam našao u rezervaru na vrhu tornja, ali kad se počnem penjati po ljestvama, policija me potjera. Što da napravim?

Darko

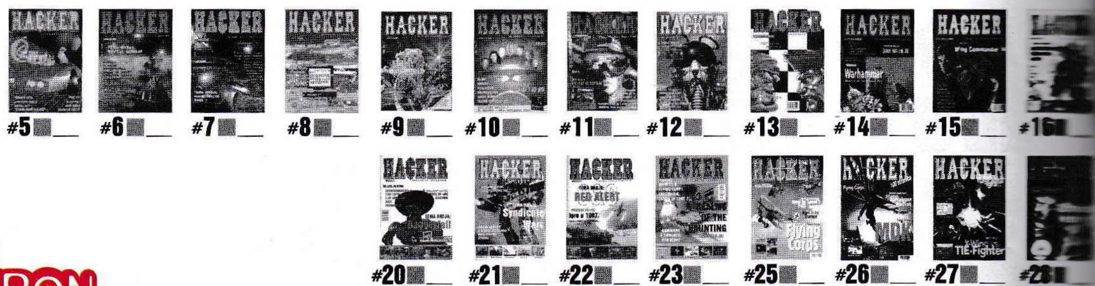

Dakle, zakrkljao u Full Throttleu, ha? U redu, mislim da se sjećam procedure. Prvo: na smetlištu dođi do automobila u spremištu i u jednog od njih uvali mesnati odrezak. Nakon što sedmi sin sedmog sina upadne u auto, odi u dizalicu i na njega baci još jednu karoseriju. Poslije toga, vilice su tvoje. Što se goriva pak tiče, ativiraj alarm, sakrij se iza tankera, i tako pričekaj da murija ode uz ljestve. Nakon toga sa cijevi usiši gorivo iz letjelice u karnistar. Jednostavno, ne?


Odgovor real-time hardkorašu Domagoju iz Zagreba iz broja 28.
Izašao je dodatak C&C: Are You Ready And Alert i drugi, poznatiji C&C: Counterstrike, trenutno broj 1 na Njemačkoj prodavačkoj igračkoj ljestvici.
Imam iskustva sa strategijama i sve strategije koje si nabrojao imam i svaku sam prešao uzduž i poprijeko, ali jedina strategija koja valja je Warhammer: Shadow Of The Horned Rat. Kod svih strategija koje si nabrojao pali uglavnom slijedeća taktika: napravi 30 mamuta i skrši neprijatelja u jednom naletu! Kod Warhammera to nije slučaj te ti stoga iskreno preporučam da ga zaigraš zbog velike realnosti, izvedbe i vrlo mnogo mogućnosti u samoj igri.

Ivan iz Varaždina

Ukoliko Vam nedostaju neki od brojeva "Hackera", možete ih naručiti po cijeni od 11 KN.

K(X)rižićem označite željeni broj i naznačite koliko brojeva želite.



stari brojevi
PRETPLATNIČKI KUPON

Želim se pretplatiti na časopis "Hacker"

- *06. mjeseci* /platiš 4 dobiješ 6 / *88* KN
- *12. mjeseci* /platiš 8 dobiješ 12 / *176* KN
- *16. mjeseci* /platiš 12 dobiješ 16 / *220* KN + *kapa* HACKER ili *majica*

Broj pretplata: ______

Ukupna vrijednost: ______

Ime i prezime: ______

Ulica i broj: ______

Pošta i grad: | | | | | | ______

Telefon: ______

Plaćam: *Pouzećem pri primitku (poštanski troškovi 9 KN)*
Uplatom na žiro račun 30105-603-28346 (u banci ili pošti)
(svrha doznake: pretplata na "Hacker" od ___ do ___ broja, prim...

→ Janus Lingua, Petrinjska 11, 10000 Zagreb

Ovdje upišite tekst oglasa

BESPLATNI mali oglasi

Ime i prezime: ______

Ulica i broj: ______

Pošta i grad: | | | | | | ______

Telefon: ______

enciklopedija IGARA HACKER

Želim naručiti ___ ***kom.*** "Enciklopediju Igara" ***po cijeni od*** 80 ***kn***

Želim naručiti ___ ***kom.*** "Enciklopediju Igara2" ***po cijeni od*** 90 ***kn***

Želim naručiti ___ ***kom.*** "Enciklopediju Igara" ***i*** "Enciklopediju Igara2" ***po cijeni od*** 138 ***kn***

Ime i prezime: ______

Ulica i broj: ______

Pošta i grad: | | | | | | ______

Telefon: ______

Vlastoručni potpis: ______

Uz "Enciklopediju Igara" *i* "Enciklopediju Igara 2" *dobivate i dvije poklon diskete sa* Shareware *igrama.*

Patrik Pencinger

Leisure Suit Larry 7

Love for sail!



Ovo je prohod posljednjeg u seriji Leisure Suit Larry, prohod malog nespretnog zavodnika. Ovaj će vam tekst olakšati prolazak kroz igru, ali nećete uspjeti osvojiti maksimalnih 1000 bodova. Istražujte i sami nađite bonuse - tako će biti mnogo zabavnije.

1.Kad smo se u šestom nastavku oprostili od Larryja, baš je provodio iznimno zanimljivu večer sa Sham-Payne. E, pa sedmi nastavak upravo ondje započinje i to tako da vas djevojka koju ste satima u "šestici" pokušavali dobiti, ostavi vezanog za krevet i zapali ga. Uzmite kit sa stola, a sa onog lijevog pokupite kliješta. Otvorite inventar, otvorite kit za kovrčanje kose i rabite kliješta zajedno s iglom. Zatvorite inventar i uporabite svinutu iglu na lisicama. Klikajte na staklena vrata, uporabite OTHER opciju i utipkajte BREAK (slomi).

2. Naći ćete se pred Purserovim stolom. Otvorite kartu i izaberite kabinu 0. Uzmite toaletni papir i sprej. Otvorite kartu i otiđite u salon (Proud Lil's Seaman lounge). Otvorite kartu i izaberite "Sexual Prowess Competition". Uporabite TMT karticu na lijevom stroju. 2 boda. TOOOOO! Otvorite kartu i otiđite do bazena popričati sa spasiocem. Kad ga prođete, popričajte sa Drew Baringmore o njenoj knjizi, odjeći, piću i divovskoj erekciji. Potom uzmite časopis zdesna. Otvorite kartu i izaberite knjižnicu. Uzmite zelenu knjigu (na desnoj je polici) o poznatom izumitelju Antonu Fokkeru. Sada uzmite plavu knjigu slijeva, na donjoj polici, o elektromagnetizmu. Pomičite kursor prema gore dok se ne pretvori u strelicu što pokazuje udesno. Otiđite na drugi kraj knjižnice i popričajte s knjižničarkom. Izaberite "OTHER" za temu i utipkajte nešto čudno, npr. negative polarity. Ona će se okrenuti i početi prčkati po računalu. Za to vrijeme odnesite ljepilo na stol i uzmite knjigu koju je čitala. Otvorite inventar i izaberite PRUDISH AND PROUD (njenu knjigu) i maknite jaknu. Uporabite omot knjige na knjizi koju vam je dala Drew (Herkulesove erotske avanture). Zatvorite inventar i pozdravite se s knjižničarkom. Uzet će natrag "svoju" knjigu. Nakon knjižnice idite u atrij, a onda se opet vratite u knjižnicu. Primijetit ćete da se mijenja glazba i osvjetljenje. Otiđite do ugla i popričajte s Victorijom (knjižničarkom) o vremenu...

3. Otvorite kartu i vratite se u knjižnicu. Opet popričajte s Victorijom. Izaberite temu SEX potom "Prove it", pa "Luvmaster 2000". Kad Victorija završi, otvorite kartu i odšećite do bazena. Popričajte sa Drew i sa spasiocem o svemu. Morate naći kovčeg. Otvorite kartu i otiđite na PROMENADE DECK (šetalište). Otvorite spremište vodenog šmrka (za gašenje vatre) i uzmite ga. Priđite ženi s povezom na oku i s drvenom nogom i popričajte o svemu i svačemu, ali posebno obratite pozornost na "PEGLEG" i "cabin boy". Kad završite, otiđite do "employees only" sekcije broda. Gurnite vrata na suprotni kraj. Uzmite crvenu žicu zdesna ("jumper wire"). Uzmite tubu KZ želea. Pročitajte sve poruke na oglasnoj ploči. Pogledajte u ormariće. Vratite se do šetelišta. Nađite Peggy i porazgovarajte u Break Roomu, potom izaberite OTHER i upišite "LOCKER". Dobro, otvorite sada kartu i otiđite u BREAK ROOM. Otvorite drugi ormarić slijeva u najdonjem redu.

4. Pokušajte otvoriti ormar. Kao šifru koristite "ženske mjere" (u inčima): 38-24-36 (95-70-90). Ako ne uspije, idite k Peggy pa će vam ona reći pravu. Uđite sada u sobu (opet ste u sobi s ormarima i baš ste utipkali šifru). Porazgovarajte s momkom koji je ondje o svim ponuđenim temama. Kupite "dirty pictures". Otvorite kartu i otiđite do šetališta. Otiđite opet k Peggy i recite joj o momku kojeg ste nedavno sreli (zove se Xqwzts). Prođite sve teme. Otvorite kartu i idite u sobu za odmor zaposlenih. Koristeći istu šifru, otvorite drugi ormar slijeva i uđite u sobu. Popričajte s momkom o svemu (+travelling i passport). Pođite do administratorovog stola (purser). Razgovarajte s Peterom. Izaberite other i upšite "passport". Otvorite inventar. Uporabite ljepilo s prljavim slikama, potom uzmite ljepljivu fotku i uporabite je na kartici za sobe (keycard). Uporabite sad "photo ID " na Peteru. Otvorite kartu i vratite se u sobu za odmor. Uđite u sobu iza ormarića i opet razgovarajte s čovcem o putovnici. Uporabite putovnicu na njem i on će nestati. Uzmite ključ što ga je ostavio lijevo (ima malu zlatnu lubanjicu na sebi). Otvorite kartu i otiđite u prednje predvorje (forward hold). Uporabite čuvarev ključ (Custodial key) na vratima. Nakon nekolikominutnog šetuckanja, nenadano će vas straga udariti gorila kovčegom. Uzmite ga, otvorite kartu i otiđite do bazena. Razgovarajte sa spasiocem pa opet sa Drew o kovčegu. Završit ćete u Larryjevoj sobi. Dok se Drew tušira (opa!), uporabite šmrk na WC-u, potom pustite vodu. Pošto se skoro utopite i Drew otiđe, pođite bilo gdje na brodu, npr. u atrij, potom se vratite u sobu. Primijetit ćete na tušu plijesan. Uzmite je..

5. Pođite sada na natjecanje s potkovama. Hodajte desno do "Poop"(ako vas baš zanima, pogledajte u rječnik) palube. Hm, dvije plavuše s velikim..... frizurama. To je sauna bazen. Wydoncha & Nailmi Jugg. Pogledajte ih i popričajte o svim temama. Posebno će biti bolan način na koji će vas odbiti. Otvorite kartu i otiđite do Heavin' Ho Restauranta. Popričajte s mesarem. Uzmite S'pork. To ponavljajte dok ne ode po još. Uzmite mu sada nož i lampu. Otvorite kartu i otiđite u Proud L'il Seaman's Lounge. Hodajte iza. Pričajte s Johnsonom (čovac u prozoru) o svim temama. Zadnje izaberite divovsku erekciju. Kad ode to učiniti, vratite se. Stisnite U-strelicu sa strane ekrana i klikajte vrata lijevo od Johnosonovog prozora. Uporabite silicone lubricant na plavoj bočici spreja lijevo. Stisnite sada crveni gumb u pozadini sobe, na polici. Izađite iz sobe i pogledajte ono što pada sa stropa. Uzmite žarulju reflektora. Uporabite heat lamp sa tom žaruljom - gle, baš paše. Sada otiđite negdje...pa do salona...

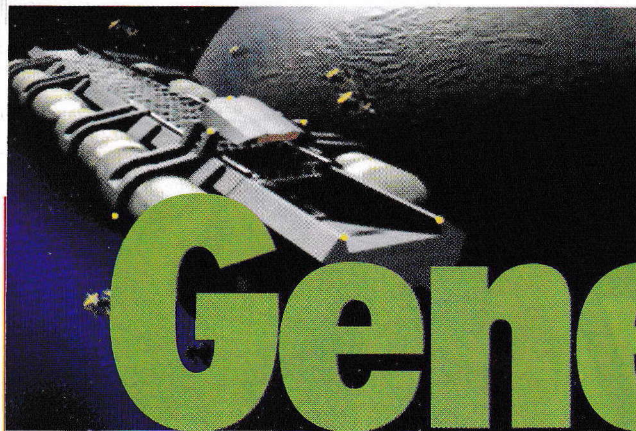
6. Otvorite kartu i vratite se u salon. Klikajte na strelicu iznad drvenih stuba pa se popnite na pozornicu. Uzmite "clothing cage lights" s desne šine. Otiđite lijevo i pokupite daljinski (stvarčica s velikim crvenim gumbom). Otvorite kartu i otiđite u El Replicant Sculpture Garden. Pogledajte u stopalo Venus DeMilo. Dotaknite nožni palac i uništite kip. Vratite se u atrij, potom istim putem do vrta sa skulpturama. Popnite se na skele i uzmite odvijač. Uporabite" chase lights" na željeznoj bodlji što viri sa stropa. Vratite se dolje i otvorite inventar. Stisnite daljinski. Zatvorite inventar, otvorite kartu i otiđite na natjecanje u potkovama. Uporabite TMT karticu na Centaurovoj stražnjici (hmm). Otvorite inventar i stisnite daljinski. Zatvorite inventar pa bacite kojiput potkovu. Izvadite TMT karticu iz ***. Otvorite kartu i otiđite u Heavin' Ho restoran. Prođite slijeve strane stola i potražite zdjelu s grahom. Uzmite tri zalogaja. Otvorite kartu i otiđite u Pair O' Dice casino. Otiđite do stolova, klikajte na sebe i na opciju "fart". Tako, nema više konkurencije. Dvaput stisnite na stol da biste zaigrali. Otvorite inventar i uporabite toaletni papir na tamnijoj kocki. Zatvorite inventar i uporabite kocku na stolu. Igrat ćete, pobijediti i završiti u sobi stanovite Dewmi Moore igrajući nekakvu striptiz igru.

7. Sada dolazi zeznuti dio igre. Morate pobijediti Dewmi. To činite provjerenom metodom LOAD/SAVE. Kad je konačno skinete (sve osim grudnjaka), ona će vas drogirati. Otvorite potom kartu i otiđite do kuhinje. Uzmite ribu zamotanu u časopis. Uzmite lonac pa sol. Otvorite inventar i pročitajte novine. Zatvorite inventar, otvorite kartu i otiđite u Lower Aft Hold. Uporabite čuvarev ključ i njime otvorite vrata. Uporabite lonac na dabru i dobit ćete mlijeko venecuelanskog dabra. Otvorite kartu i otiđite u Proud Li'l Seaman's Lounge. Pričajte sa Johnsonom i pitajte ga sve o Lime Juice. Otvorite kartu i otiđite do Fo'c's'le (Forecastle, samo skraćeno). Uzmite "kumquats" sa treće ovce. Otvorite kartu i vratite se u kuhinju.

8. Uporabite dabrovo mlijeko na Cheesemasteru 2000. Otvorite inventer i uporabite kumquats na siru. Otvorite kartu i otiđite u kabinu 510. Uzmite orgaznički prašak (lijevo, iza). Otvorite inventar i uporabite prah na "quiche". Otiđite na natjecanja u kuhanju. Uporabite quiche na otpremačevom pojasu potom idite na komandni most. Uporabite odvijač na kutiji s osiguračima i uporabite na njoj i žicu. Stisnite U strelicu, potom gore na ljestve pokraj vas. Kad se jedro odmota, izaberite look opciju za jedro. Uporabite nož na jedru. Poslije noći otiđite do Captain Queeg's Ballroom. Prođite vrata s Neptunovom statuom. Popričajte s "prekrasnom ženom". Ime joj je Jamie Lee Coitus o svemu, a onda joj dajte poliester s jedra. Vratite se u Captain Queeg's Ballroom. Otvorite lijeva vrata (na kojima piše izlaz). Nakon toga otiđite na natjecanje za najbolje obučenog. Otvorite manekenu rasporak. Kad pobijedite, otiđite u EMPLOYEES ONLY i u sobu iza ormarića. Uporabite odvijač na ventilu. Kad sve pocrni, nađite kursorom "you". Izaberite UNDRESS opciju. Uzmite maramicu što je ostala i uporabite na njoj žele. Otiđite sada u "AFT HOLD".

9. Otvorite vrata, uporabite sprej na čunjevima za kuglanje. Otvorite kartu i idite na kuglačko natjecanje. Uporabite TMT karticu na moržu. Uzmite kuglu. Otvorite inventar i uporabite poderanu maramicu na kugli. Zatvorite inventar i klikajte PLAY na kuglačku stazu. Kad i ovdje pobjedite, otiđite u Heavin' Ho Restaurant. Postoje vrata duboko u pozadini sobe. Uđite, pogledajte stol i stolice. Uzmite zamotan papir, otvorite inventar i pogledajte ga. Kako se zove ženska...Annette Boning. Zatvorite inventar i otiđite administratoru. Pitajte Petera o Annetti. Otiđite do telefona i pitajte za Bonning. Kad završite, popričajte s Peterom o svom računu. Pogledajte potom telefon na Peterovom stolu. Kad vam bude najbliži, stisnite legendarno crveni LND gumb. Otiđite sada u Owner's Suite. Otvorite vrata, priđite krevetu i klikajte na sebe. Izaberite UNDRESS.

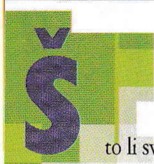
10. Vratite se sada u owner's suite. Stisnite crveni gumb kod vratiju. Pričajte s Annette o svim mogućim temama. Kad završite, iskoristite policu osiguranja na njoj. Završit ćete s potvrdom o dionicama. Otvorite kartu i otiđite u kapetanove odaje. Klikajte vrata, izaberite other i upišite knock. Pričajte s kapetanom o svemu. Uporabite potvrdu na Annette. GOTOVO. Opet ste vezani lisicama. Pozorno odgledajte završetak do saaaamog kraja jer slijedi iznenađenje i najava sljedećeg dijela.



4th Generation

Damir Rukavina

Igrate li pucačine, znate i sami koliko su zanimljive - odigrat ćete ih u jednom dahu, samo u ovom slučaju pripazite da ne hiperventilirate. Prva stvar koja mi je odvratila pozornost od nove Webfootove igre je naslov. Mene, primjerice, "četvrta generacija" asocira na miting staraca toliko starih da se sjećaju izlaska iz Egipta.



Što li sve ne može biti temom jedne pucačine? Eto, zamislite tajni piknik dvadesetak sovjetskih ratnih veterana, svi iznad osamdeset, koji smjeraju vrlo lukavim planom uništiti američku demokraciju (treba li spominjati da se hrane putem infuzije - da je riječ o čemu tvrđem, ne bi je mogli vidjeti, a kamoli sažvakati). Piknik se nastavlja, plan postaje sve pokvareniji i pokvareniji, a starci sve pospaniji. Vrhunac zapleta je kad iznenada jednom od njih ispadne zubalo. U tom trenutku (glavni lik drži da je sada najpogodniji trenutak) teško naoružani harrier ispada iz obližnjeg grma i slijedi potpuno suvišna akcijska scena u kojoj protuoklopna granata s lica zemlje zbriše i starce i brdo na kojem stoje. Zabavno, ha? Pa, možda i nije. U svakom slučaju, sjetit ću se napraviti nešto takvo poželim li se intelektualno i financijski uništiti. Tema Webfootove pucačine, srećom, nema ama baš nikakve veze s fašistima ili militarističkim metuzalemima ali nije riječ ni o mnogo inteligentnijoj radnji.

Ahem...

Naime, u ovoj ste igri neki tip kojeg su njegovi nadređeni proglasili ludim, na što on ukrade svemirski brod koseći sve pred sobom. U VGA. S užasno izmodeliranim negativcima. U redu, možda bit igre i nije u grafici, nego u igrivosti, ugođaju i sličnim stvarima. Nažalost, 4th Generation nije postigao baš ništa ni u jednoj od tih kategorija na spektakularan način. No, ipak mora biti i nešto dobroga u ovom nevjerojatno jadnom djelcu? Jedna jedina stvar koja me vrlo ugodno iznenadila je glazba, iskomponirana i izvedena preko modova, što u svakom slučaju dokazuje da su se ljudi zaduženi za skladanje i realizaciju pozadinske teme doista potrudili i napravili nešto što će vjerojatno i biti jedini razlog zbog kojeg će ovakvo nešto uopće i stići na tržište. S druge strane, grafike je očajna, nešto ovako loše nisam vidio već jako dugo. Istini za volju, sve je predrenderirano, ali u ovom slučaju to ne znači apsolutno ništa. Prvo, modeli letjelica su toliko loši, drugo, vaš brod je kanta koja liči na polovnu Ladu na mlazni pogon. Osim toga, moć manevriranja vašeg bojnog letala je toliko iritirajuće bijedna da vam pozli čim vam u susret poleti par kanti i izbriše vašu tužnu stražnjicu s ekrana. Naravno, nakon toga se pojavljuje klasičan "gejm over", jer imate, zamislite, samo jedan život. Dakle, pred nama je jedna ružna i prokleto loša pucačina. No, to nije sve što bih mogao reći o njoj. Naime, ma koliko loša igra bila, ipak je riječ o pucačini koja može i mora privući nekakvu publiku - samo ne znam kako. Jedan moj prijatelj ne može objasniti, a ni ja, zbog čega je završio demo najmanje dvanaest puta. U redu, možda ne bismo na ovakve iznimke trebali obraćati pozornost. Bilo kako bilo, ovi tipovi su uspjeli u prošlih nekoliko mjeseci izdati četiri pucačine s potpuno bizarnim naslovima i još gorom grafikom. Da budem iskren, ne znam zbog čega se uopće trudim i dalje dokazivati koliko je 4th Generation jadan, jer mi ovakve igre već idu na živce. Pitam se samo, zbog čega se netko ne potrudi napraviti nešto normalno, što će ljubitelji svemirskih pucaljki htjeti zaigrati barem par minuta?

Jad pod imenom 4th Generation je još jedan proizvod manufakturne proizvodnje identičnih glupih igara s još glupljim nazivima. Ako ste nakon svega i dalje zainteresirani za nešto ovakvo, odsurfajte do www.webfoot.com i zadovoljite znatiželju. U svakom drugom slučaju, izbjegavajte ovo po svaku cijenu.









4th Generation

Proizvođač: Webfoot

Igrano na: P100, 16 MB, SB16	
Grafika:	3%
Zvuk:	20%
Igrivost:	3%
Min. konfi.: P100, 16 MB, SB16	
Druge platforme: N/A (srećom)	
UKUPNO:	7%

Gooch Grundy X-Decathlon

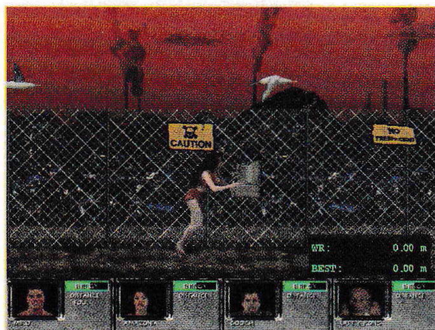
Miroslav Puljiz

Nogomet, košarka i tenis su već dugi niz godina najpopularniji sportovi diljem svijeta. Nastupilo je, konačno, vrijeme promjena - dečki iz softverske kuće MicroForum su se potrudili prikazati nam EXTREME, sportove budućnosti (ako ih uopće sportovima možemo nazvati) koji su po svim karakteristikama, najblaže rečeno, pomalo čudni

XDEC je igra što se razlikuje od drugih ponajprije svojom idejom. Instaliravši igru po Win 95 i pokrenuvši je, vidjet ćete prekrasne uvode što zauzimaju većinu prostora na CD-u. Možete odabrati natjecanje u svim disciplinama, ali i pojedinačno, koje je u početku i zanimljivije jer ćete baš tu najbolje vidjeti o kakvim je disciplinama riječ. Odlučujete se za jednog od šest ponuđenih igrača (bit će tu majmun, izvanzemaljac, bilder, djevojka, poslovni čovjek) već prema njihovim nedostacima i prednostima. U svakoj je disciplini jedan od njih u prednosti. Morat ćete dobro razmisliti koga uzeti jer u skupnom natjecanju birate samo jednom a onda vas taj igrač prati kroz svih deset sportova. Sportovi u kojima možete pokazati što umijete su:

Computer Throw

U ovoj se disciplini morate dobro zatrčati i uhvatiti zalet s monitorom u ruci. Došavši do crvene crte, izbacite ga što dalje i zaradite što više bodova.



Crazy Climbing

Penjete se na zgradu želeći stići prvi, ali vas u tome ometaju protivnici. Padnete li, počimate sve ispočetka. No, još je jedan problem - po vama padaju predmeti s vrha zgrade pa se morate izmicati. Da biste pobijedili, morate i vi pokazati zube svojim protivnicima.



Hippo Run

Ova je disciplina potpuno neobična (kao da ostale nisu) - u njoj morate svog nilskog konja, dobro ste pročitali, gurati i poticati da što prije stigne na cilj onesposobljavajući i ometajući pritom protivnike.



Nice Doggie Jump

Mrak je i na opasnom ste putu prepunom rupa. Morate što brže trčati preskačući ih i što prije stići na cilj.



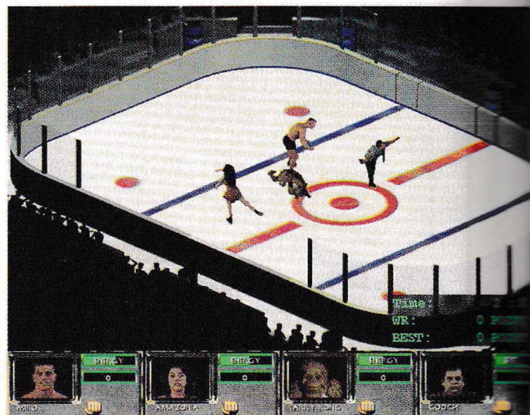
Troubled Waters

Samo vam ime kaže da je ova voda puna nevolja, i to je istina. Morate plivati što brže izmičući se vodenom svijetu, najčešće morskim psima. Ponestane li vam kisika, uzmite ga na kupolama postavljenim u vodi, to će vas vratiti u život. Morate stići prvi na cilj.



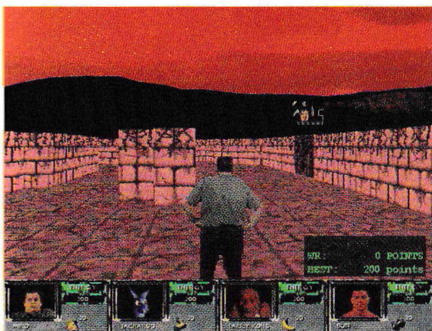
Full Contact Figure Skating

Borite se na terenu poput onog hokejaškog. Morate potući neprijatelje izgubivši pritom što manje energije. Najbolje je kad se tri neprijatelja istodobno nađu na podu.



3D Maze

Ovo je uistinu pravi 3D - odjednom ćete se naći u velikom 3D labirintu pokušavajući naći izlaz prije svojih suparnika. U gornjem je desnom uglu karta na kojoj ćete vidjeti približava li vam se neprijatelj i dočekati ga bumerangom u glavu. Morate dobro motriti iza sebe, ne vrijedi se poslije čuditi pogodi li vas štogod u leđa.



Platform Kickboxing

I vi i vaš protivnik ste na istom uzvišenju, rabite samo šake i noge ne biste li ga srušili . Kad ih sve srušite, pobjeda je vaša i igri je kraj.

Javelin Catch

Nalazite se na igralištu i hvatate samo određene predmete što padaju po vama. Najčešće ćete morati izbjegavati bombe, koje također padaju iz zraka i lako vas mogu prevariti. Kad ih primijetite, onda je već kasno. Morate prikupiti što više predmeta i izaći kao pobjednik.

Roller Derby

Pođite na rolanje u tunel prepun uzbrdica i nizbrdica. Snaga vam je već određena pa je nemojte uzalud gubiti po nizbrdicama, čuvajte je za teže prigode. Sve je puno zavoja pa ćete morati rabiti kočnicu braneći se pritom od neprijateljski raspoloženih igrača.

Nakon svega, nadam se da ste poželjeli nabaviti ovu igru, a možda je već imate, jer ćete u njoj naći jedan potpuno drukčiji svijet od uobičajenog svijeta 3D pucačina, strategija i arkada - novi svijet igara i mašte.

Gooch Grundy's X-Decathlon

Proizvođač: Microforum

Igrano na: P100, 32 MB	
Grafika:	86%
Zvuk:	78%
Igrivost:	88%
Min. konfi.: P100, 16 MB	
Druge platforme: N/A	
UKUPNO:	**80%**

HACKER

REZULTATI NAGRADNE IGRE

1. Cannon BJC - 4550 color pisač
Mario Slamar, Langova 51, 10430 Samobor

2. Mustek color scanner
Vjekoslav Katkić, Ilica 5, 10000 Zagreb

3. 64 BITNA grafička kartica miro CRYSTAL VRX
Vedran Videc, Ivana Zajca, 35400 Nova Gradiška

4. Grafička kartica miro CRYSTAL 3D
Kristijan Božikov, Luke 57, 22243 Murter

5. Vrex VRSURFER - 3D naočale
Vice Čotić, Banja bb, 21276 Vrgorac

6. A4 TECH 1st PC GUN (komplet za dva igrača)
Igor Pokorni, Rezovački put bb, 33000 Virovitica

7. Gravis Joystick PRO
Hrvoje Rihtarić, Karela Zahardnika 17, 10000 Zagreb

8. Boeder filter za 15" monitor
Zlatko Barać, Brdasta 10, 20000 Dubrovnik

9. Boeder set za čišćenje CDa
Roberto Urban, Teslina 55, 52000 Pula

10. Boeder podloška za miša Star Trek
Jozo Slišković, N.J. Tordinca 53, 31405 Đakovo

11. CD MDK
Davor Novosel, A.Starčevića 4/1, 10432 Bregana

12. CD Battlecruiser 3000 AD
Goran Vidas, Dokmanovići 25, 51325 Moravice

13. CD Krush, Kill'n'Destroy
Kristijan Petek, Klokovec 151A, 49217 Krapinske Toplice

14. CD Megapak 7
Dubravko Vandruš, Sv. Josipa 5, 34000 Požega

15. Genius Joystick J-21
Goran Hranilović, Prvomajska 4, Šenkovec, 40000 Čakovec

16. Genius Joystick J-12
Saša Rastović, Stipanovićeva 15, 10000 Zagreb

17. Genius Easy Scroll miš
Silvana Bampa-Listeš, Hercegovačka 34, 21000 Split

18. Genius Easy Scroll miš
Silvio Kolovrat, Buzetska 5, 10000 Zagreb

19. Genius Easy Scroll miš
Saša Kancijan, Braće Vidović 22, 42000 Varaždin

20. Genius Microphone
Nikola Žuže, Trg bana Jelačića 3, 20350 Metković

21. Genius Microphone
Saša Malinović, Usorska 47, 31000 Osijek

22. Genius microphone
Dragan Švaljek, A. Hebranga 23, 44010 Sisak

23. CD Mechwarior 2 Mercenaries & M. Pack
Boris Babić, Fra maruna 4, 35000 Sl. Brod

24. CD Archimedean Dynasty
Ante Jeličić Arližov, Splitska bb, 23210 Biograd na moru

25. CD Settlers 2
Vedran Hrenković, Nova cesta 22, 10412 D. Lomnica

26. CD Destiny
Dražen Osvaldić, Saborčanska 3/a, 47300 Ogulin

27. CD Sim Earth
Dalibor Deković, Gajeva 17, 21210 Solin

28. CD Sim Farm
Božidar Lukač, S. Kolara 11c/IV, 10410 Velika Gorica

29. Komplet postera
Dinko Begović, Kopernikova 36, 10010 Zagreb

30. Komplet postera
Dino Parađina, Vitasovićeva poljana 8, 10000 Zagreb

REZULTATI NAGRADNE IGRE







DTK computers

DTK QUIN 133 VX430
- INTEL 133MHz Pentium
- 16MB EDO RAM 70ns, 512KB Cache
- 1.7 GB HDD 12ms
- 16x CD ROM Toshiba
- PCI S3 Trio 64V+2MB
- FDD 3,5", WIN 95 tipkovnica
- MINI Tower
- MS Intellimouse, Pad
- HR Manual

DTK QUIN MMX 166-INTEL
- INTEL MMX 166MHz Pentium
- 16MB EDO RAM 70ns, 512KB Cache
- 1.7 GB HDD 12ms
- 16x CD ROM Toshiba
- PCI S3 Trio 64V+2MB
- FDD 3,5", WIN 95 tipkovnica
- MINI Tower
- MS Intellimouse, Pad
- HR Manual

DTK KLAMATH 266-FX440
- INTEL 266MHz P2
- 32MB RAM EDO, 512KB Cache
- 2.5 GB HDD 12,5ms
- 16x CD ROM Toshiba
- MATROX Millenium 4MB
- FDD 3,5", WIN 95 tipkovnica
- MINI Tower ATX
- MS Mouse, Pad
- HR Manual

DTK NOTEBOOK 586 TFT
- INTEL 150MHz Pentium
- 40MB RAM DIMM, 256KB Cache
- 1.3 GB HDD 14ms
- 12,1" TFT Active Display
- PCMCIA Type III
- SOUND Blaster 16 PRO + zvučnici
- TV priključak, MPEG 2
- CD ROM 8x, Touch Pad
- FDD 3,5", WIN 95 tipkovnica

GATEWAY P5-166 INTEL
- INTEL Pentium 166MHz MMX
- 16MB High Performance SDRAM
- 512KB L2 Cache, 1.7 HDD Ultra A.
- STB Virge GX 2MB Video Card
- CD ROM 16x Mitsumi
- 15" Crystal Scan Monitor (TCO92)
- Desktop/MINI Tower 145 W
- WIN 95 Tipkovnica 105 tipki
- MS Windows 95 on CD

GATEWAY P5-200M
- INTEL Pentium 200MHz MMX
- 32MB High Performance SDRAM
- 512KB L2 Cache, 3.2 HDD U. Ata
- STB Virge GX 2MB Video Card
- ENSONIQ PCI Sound C. + ACS 410 zv.
- 15" Crystal Scan Monitor (TCO92)
- 145W Tower, CD ROM 16x Mitsumi
- WIN 95 Tipkovnica 105 tipki
- MS Windows 95 on CD



GATEWAY2000

GATEWAY G6-266
- INTEL Pentium II 266MHz
- 64MB RAM EDO, 512KB Cache
- 6.4 GB Ultra Ata HDD +
- PROMISE U.Ata Controller
- 19" EV900 Monitor TCO92
- STB Virge GX 4MB Video Card
- CD ROM 16x Mitsumi
- WIN 95 Tipkovnica 105 tipki
- MS Windows 95 on CD
- Office 97 SBE+
- TOWER Case 200W

GATEWAY G6-266XL
- INTEL Pentium II 266MHz
- 64MB RAM EDO, 512KB Cache
- 6.4 GB Ultra Ata HDD +
- PROMISE U.Ata Controller
- 19" EV900 Monitor TCO92
- STB Virge GX 4MB Video Card
- CD ROM 16x Mitsumi
- ENSONIQ Wavetable PCI P&P
- BOSTON Acoustic zvučnici
- WIN 95 Tipkovnica, TOWER Case
- MS Windows 95, Office 97 SBE+



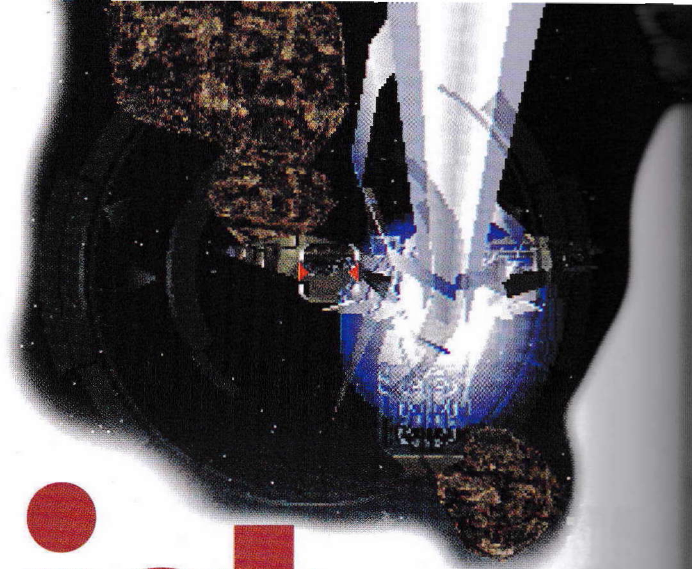
Podignite slušalicu i nazovite

SENSO

6119 506

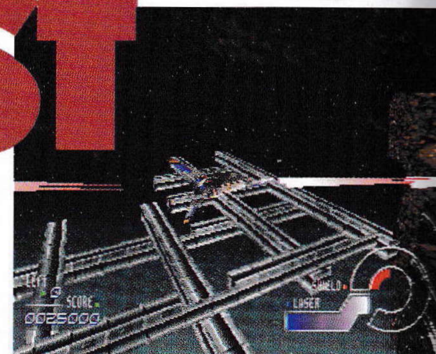
JANUS STUDIO

Igra ovakvog naslova mogla bi kriti
što - logičku glavobolјku, FRP ekstra
ganciju, doomoidnu koljačinu ili nov
vrstu umjetnog gnojiva. Nažalost,
Zeitgeist je tek poluuspjela konverz
3D svemirske pucačine sa PSX kon



Zeitgeist

Krešimir Lauš



Elem, imate vi taj brodić. Njime putujete kroz svemir/asteroidna polja/planete, upoznajete razna bića i na razne ih načine komadate, pržite i drobite. Pucat ćete laserom, krajnje je nepraktičan i neuporabljiv, i plazma zrakom odjednom uništiti desetak gadova. Mete locirate nišanom što lebdi ispred broda. Sličan ste sustav mogli isprobati u igri Panzer Dragon, koja je (dakako) bila opisana u jednom od prošlih brojeva Hackera. Pozitivna je strana ovakvog pristupa što ćete se nagledati simultanog, nespontanog raspadanja mrskih oponenata u sitne komadiće i svemirsku prašinu. Negativna je, pak, što će se igranje svesti na frenetično markiranje meta popraćeno glupim i neprekidnim ponavljanjem aktiviranja ovog oružja. Možda bi klasičniji, auto fire pristup, bolje upalio. Gotovo je nevjerojatno, ali tijekom igranja nećete nigdje naići na kakav power up, dodatni život, energiju ili moćnije oružje. Od početka do kraja znate na čemu ste - ograničeni ste na 3 života i nekoliko kredita i s tim se morate probiti do samog kraja. Doista teško i frustrirajuće.

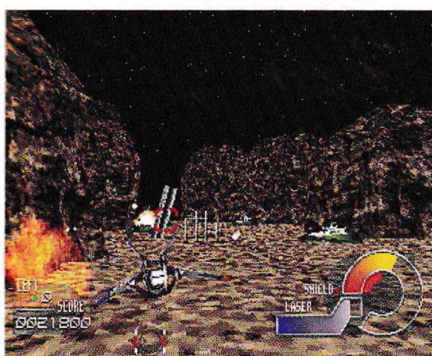
The Essence of the game

Raspolažete dvama vrstama pogleda, jedan je izvana, a drugi, zamislite ovo, iznutra. Za koji ćete se odlučiti, ovisi jedino o vama jer su oba podjednako pregledna i (ne)korisna. Usput, bez obzira što se igra odvija u real-time 3D-u, zaboravite na potpunu slobodu kretanja. Svojim brodom možete šarati tek za širinu (i visinu) i pol ekrana jer vam je osnovni put unaprijed zacrtan. I ovdje možemo uočiti sličnosti s Panzer Dragonom - u svoj uništavački pohod krećete iz dubokog svemira, oblijećete svojevrsnu dubokosvemirsku bazu izbjegavajući sve asteroide, uništavate matične brodove, prodirete kroz atmosferske slojeve i na kraju bitku prenosite ih na neprijateljski planetarni teritorij. Curi vam slina? Nažalost, bezrazložno. Ono što ovoj igri najviše nedostaje je igrivost. Svojom zanimljivom grafičkom prezentacijom i pristojnim zvukom autori ipak nisu uspjeli skriti taj osnovni nedostatak. Kako rekoh, sve se svodi na dosadno i zamorno lociranje i pucanje, bez nekog dubljeg užitka i psihičke zadovoljštine. Stvar bi, možda, bila spašena kad vam za





Iako ove slike djeluju uzbudljivo i nabijene akcijom, igranje Zeitgeista u stvarnosti će nakon nekog vremena postati zamorno, sve se svodi na dosadno i zamorno lociranje i pucanje, bez nekog dubljeg užitka i psihičke zadovoljštine.





Grafika u ovoj igri vrvi efektima kakve viđamo na Playstationu. Iako su emulirani softverski, zadržana je glatkoća izvođenja jer se koristi razlučivost od 320x240 točaka.

igranje ne bi bili potrebni Sai Babini živci i životinjski refleksi. Drugim rječima, igram igru, oblijeva me znoj - gasim PC jer igra je preteška. No, nije sve tako zeleno, a ni crno. Fora je u grafici. Brza je, dopadljiva, puna boja (točnije 65 tisuća istih), efektna i slatka. Istina, radi samo u 320*240 rezi, ali zahvaljujući tome letjet će i na slabijem Pentiumu. Zastupljeni su softverski efekti poput transparentnih eksplozija, višebojnih izvora svjetla, real time morfiranja, particle efekata itd. Jednostavno, vidi se da je stvar sa PSX-a i da odiše njegovom arkadaškom dušom.

Kupiti ili ne? pitanje je sad

Doista teško pitanje. No pošto znam da među vama, poštovanim čitateljima Hackera, postoji grupa koja dobru grafiku i zvuk cijeni više i od igrivosti, siguran sam da će Zeitgeist naći mnoge nove, sretne i ponosne vlasnike. Što se mene tiče, ja bih radije bacio koju partiju starog Raptora, Tyriana ili Raidena 2, opisanog u ovom broju.

Zeitgeist

Proizvođač: Gamebank

Igrano na: Pentium90, 8 MB, Win 95	
Grafika:	80%
Zvuk:	74%
Igrivost:	69%
Min. konfiguracija: P90, 8 MB, Win 95	
Druge platforme: SONY Playstation	
UKUPNO:	73%

DX ball

Igor Duić

Nakon sati i sati provedenih uz monitor koljući i naganjajući svakojake neprijatelje, iživcirani i razočarani neuspjehom, tražite najbolji način da se skulirate. Evo rješenja vaših muka: umjesto veselih večeri u pivnici ili pretrpljenih šokova ulazeći u kadu punu leda zaigrajte DX-Ball!

Svojedobno nas je Megaball s bliske nam i drage Amige oduševljavao neviđenom igrivošću i tada zadivljujućom, ali još uvijek jednostavnom grafikom. No, ne smijemo zaboraviti ono glavno - igrivost. Sada je 1997. i stiže nam DX-Ball, utemeljen baš na spomenutoj popularnoj igri. Sačuvao je sve dobre strane Megaballa, dodao nekoliko noviteta i dobili smo jedan više nego probavljiv proizvod. DX-Ball se odlikuje odličnom igrivošću, baš kao i Megaball, ali se i razlikuje od svog pretka. Naime, DX-Ball je isključivo DirectX igra, i to za Win95 ili Win NT 4.0. Napominjem da je DX-Ball "total DirectX game" pa je bez odgovarajućeg DirectX drivera nećete moći pokrenuti - zahtijeva DirectX 2 ili mlađi driver. Igru krasi 60 frameova po sekundi, odlični zvučni efekti i vrlo dobra glazba. Šarolikost i raznolikost nivoa su također vrlo upečatljivi. Prema starom receptu, reketom spašavate lopticu sa dna ekrana, a ona zauzvrat uništava brikove iz kojih katkad ispadaju paketi koji vas uveseljavaju, a nerjetko i rastuže. Ništa novo, no staro u novom ruhu često ima dobro prođu. DX-Ball zahtijeva 486 DX2/66 s minimalno 8 MB rama i 1,5 MB hard diska pa se čini nezahtjevnom igrom, ali opet vas podsjećam na Win 95 ili NT I DirectX, iz čega možete i sami zaključiti da DX-Ball baš i nije hardverski mačji kašalj. DX-Ball je odlična razbibriga pa će vas, vjerujem, zadržati dugo ispred monitora spasivši vas tako od dosadnog devetogodišnjeg bratića.

ALTERNATIVNO

Osim DX-Ball igre, na PC platformi susrest ćete i The Wall, Break Machine i Tronic. Između hrpetine neigrivih i navedenih igara tog žanra, izdvojio bih jedino ovu potonju. Tronic je odlična "breakout" igra baš kao i DX-Ball, odlikuje se izvanrednom igrivošću i zanimljivošću te radi u vrlo niskim uvjetima u DOS okružju. Mogli bismo je nazvati i DOS-rođakom DX-Balla pa ako nemate dovoljno jak stroj za Win95, preporučujem upravo Tronic.

DX Ball

Proizvođač: Gamebank

Igrano na: PC P5 160, 16 MB	
Grafika:	80%
Zvuk:	74%
Igrivost:	69%
Min. konfiguracija: 486/66, 8 MB, W95	
Druge platforme: N/A	
UKUPNO:	73%



WWF in Your House

Miroslav Puljiz

Dosadno vam je, željni ste dobre tučnjave ? Okrenite EuroSport ili DSF i dobro se zabavite. Ako nemate kablovsku ili satelitsku antenu, nabavite ovu izvrsnu "pedagoško-obrazovnu" igru s puno dobre tučnjave

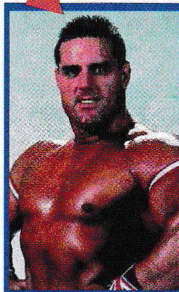
WWF in Your House napravili su dečki iz poznate softverske kuće ACCLAIM. Dolazi na jednom CD-u, i pravo je osvježenje u nedostatku dobrih tučnjava. Sama igra počinje prekrasnim uvodima. U njoj, kao i kod njene prethodnice, moći ćete raditi sve i svašta, pa čak i tući suce (to mi je najdraže). Naravno, kao i svaka dobra tučnjava, i ova ima mnoštvo raznolikih udaraca. Pokušajte ih iskoristiti što više na opću radost svojeg protivnika. Mi vam donosimo poveći popis . Nakon odabira vašeg ljubimca, odabirete početak sezone, međukontinentalno prvenstvo ili prvenstvo Svjetskog kečerskog udruženja . Dobit ćete neprijateljski raspoložene kečere koji vas ometaju u ostvarivanju vašeg cilja - osvajanju prvenstva. Meni se najviše svidjelo što sucu, kad ga uhvatite, možete malo poraditi na njegovom osobnom izgledu pa ga ni rođena majka neće prepoznati. Moći ćete ovu igru zaigrati i na drugim konzolama, a ne samo na PC-u. Velika prednost je i to što možete igrati s prijateljem ili protiv njega i preko mreže, gdje najviše može igrati četiri igrača koji biraju između deset ponuđenih likova. No osim toga, igrate li s prijateljem na istom računalu, možete odabrati igranje udvoje ili jedan protiv drugog. Za kraj ništa drugo nije potrebno reći nego da vam želim lijepu zabavu jer znam da su vam dosadile strategije, arkade i ostale igre bez krvi. Naravno, ne može se reći ni da je u ovoj igri previše krvi, ali ćete barem dobro isprašiti neprijatelje.

WWF in Your House

Proizvođač: Acclaim

Igrano na: PC P5/166, 24Mb
Zvuk: 84%
Grafika: 88%
Igrivost: 91%
Min. konfig.: PC 486 DX4/10, 8 Mb
Druge platforme: PSX, SEGA Saturn
UKUPNO: 86%

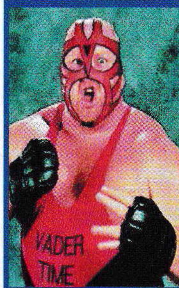
U igri je deset likova koje možete koristiti u borbi (ili se šorati protiv njih). Svaki od njih ima različite osobine i na specifičan način onesposobljava neprijatelja. Dakle, pogledajmo "gospodu" koje se ni jedan zatvor (ili zoološki vrt) ne bi posramio:



BRITISH BULLDOG

Poslovica: "probudi se starče, Londonski most se ruši... na tvoju glavu."
Rođen: Manchester, ENGLESKA

POTEZI:
Atomski pad : A-A-K
Sjedinjeni napad : A-A-SP
Davljenje lancima : A-A-SK
Vertikalni suplex : D-D-SK (FROM HEAD-HOLD)
Stražnji udarac trbuhom : T-T-K
Super pin : DOWN-UP-P-SK-SP-K



VADER

Poslovica: "Jesi li dovoljno žilav da odigraš krvavu igru? HA! Ti budalo! Odigraj krvavu igru s Vaderom i ti ćes izgubiti!"
Rođen: Rocky Mountains, SAD

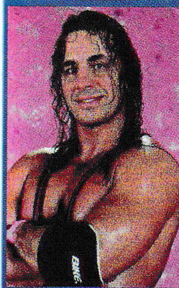
POTEZI:
Bikovsko punjenje : C-P
Masivni krik : D-A-SK
Skriveni napad : T-T-D
Bomba Vadera : T-T-SP (FROM HEAD HOLD)
Smiješni skok : U-U-SP
Super pin :DOWN-UP-K-K-K-K



UNDERTAKER

Poslovica: "Kad izabereš borbu, prihvatio si borbu na groblju, najveći izazov."
Rođen: Death Valley, SAD

POTEZI:
Potez duha : D-T-SK
Napad šišmiša : D-A-SK
Plava rukavica : SP
Klizeći skok davljenja : D-T-P
Spomenik za nabijanje : D-D-SK
Super pin : DOWN-UP-SK-SK-SP-SP



BRET HART

Poslovica: "Ja sam najbolji koji postoji, bio sam i bit ću."
Rođen: Calgary, Alberta, KANADA

POTEZI:

Naopako atomsko propadanje : T-T-SP
Pogodak remena naslova : D-T-P
Pogodak stakla : SK
Djelić pogotka : T-A-SK
Snažan skok : D-T-SP
Super pin : DOWN-UP-SP-DOWN-UP-SP

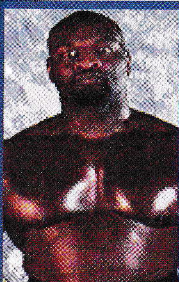


GOLDUST

Poslovica: "Dođi do zvona, draga moja, gdje su svjetla, kamere i sve akcije."
Rođen: Hollywood, California, SAD

POTEZI:

Trbuh-trbuh suplex : T-T-SP
Smrtno pljeskanje : T-T-P
Poljubac smrti : D-T-K
poziv sa zavjesom : D-D-SK
Zatvorsko lomljenje : A-A-P
Super pin : DOWN-UP-SK-DOWN-UP-SK

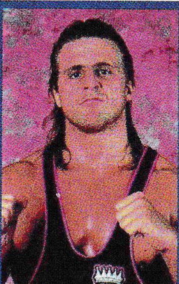


AHMED JOHNSON

Poslovica: "Ovo neće biti nikakva vrtna zabava. Brate, ovo je WWF borba, gdje samo najjači prežive - ja sam jedan od njih!"
Rođen: Pearl River, Mississippi, SAD

POTEZI:

Boksački zahvat : SP
Veliki pogodak : D-D-SP
Veliki napad : U-U-SK
Zatvorsko lomljenje : C-P
Zmajev suplex : D-D-P
Super pin : DOWN-UP-P-SP-SK-K



OWEN HART

Poslovica: "Bori se s kartaškim kraljem i ti ćeš se raspasti kao kuća od karata u tornadu!"
Rođen: Calgary, Alberta, KANADA

POTEZI:

Sumnjičavo drobljenje: C-P
Miješanje karata : D-T-SK
Velika karta : T-T-SK
Udarni komad : A-SK (OPP ON GROUND)
Sjeverni svjetlosni suplex : A-T-SP
Super pin : DOWN-UP-P-P-K-K



HUNTER HEARST HELMSLEY

Poslovica: "Novac, prekrasne djevojke, sve borbene vještine koje trebam - suočite se s činjenicama: ti nemaš ništa, i HHH, to je sve!"
Rod.: Greenwich, onnecticut, SAD

POTEZI:

Plivanje : T-T-K
Blokada : A-A-B
Let leptira : A-A-SP (FROM HEAD HOLD)
Pedigre : T-T-SP (FROM HEAD HOLD)
Lomljenje ruku : V-D-P
Super pin : DOWN-UP-SP-SP-SP-SP



ULTIMATE WARRIOR

Poslovica: "Vječno vjerovanje"
Rođen: Nepoznato

POTEZI:

SUPER PUNCH -SP (superudarac šakom)
PUNCH -P (udarac)
BLOCK -B (blokada)
RUN -R (trčanje)
SUPER KICK -SK (superudarac nogom)
KICK -K (udarac nogom)
TOWARD -T (prema neprijatelju)
AWAY -A (udaljiti se)
UP -U (gore)
DOWN -D (dolje)
CHARGE -C (punjenje)
QUARTER TOWARD -QT (s četvrtine ostojanja)



SHAWN MICHAELS

Poslovica: "Rock' n' Roll će umiriti tvoju dušu, ali Shawn Michaels će uništiti tvoj cilj."
Rođen: San Antonio, Texas, SAD

POTEZI:

Stalni mirisni projektil : QT-P
Vrući napad : T-T-P
Preokret 1 : A-A-SP
DDT : A-A-SP (FROM HEADHOLD)
Raspece : T-T-SK
Super pin : DOWN-UP-SK-SK-P





U svijetu računalnih igara najbolje se prodaje inovacija. Predstavljamo jednu od rijetkih prerada sa PSX-a čija je izvedba dostojna originala...

HACK IGRA

Vedran Januš

Pandemonium

Mlada Nikki i njen prijatelj Fargus (po zanimanju dvorska luda) jedne su večeri uživali u veličanstvenom vatrometu izazvano čarolijom iz jedne stare knjige čarobnih (sic!) formula. No kad je Nikki pokušala nešto naprednije, pogriješila je i stvorila ogromnog monstruma koji je, shvativši da ne voli biti gladan, brže-bolje pred njihovim očima u jednom zalogaju progutao susjedni grad. Kako bi se donekle opravdali pred sunarodnjacima, Nikki i Fargus odlučuju zaustaviti čudovište ili ga bar nagovoriti da prijeđe u vegetarijance, proždirući šume umjesto gradova, te kreću u avanturu punu divnih i tajanstvenih čuda...

K'o na PSX-u

Sjećate li se igre Prince of Persia? Svi su se složili da je Tomb Raider zapravo Prince prebačen u potpuni 3D. Na originalnu igru podsjećala je tek struktura nivoa, dok je način Larinog kretanja bio sličniji onom u Doomu. Za razliku od Lare i Princea, Pandemonium nudi dosad neviđenu kombinaciju 2D platformske arkade (kakve smo često vidali na Amigi i konzolama) u okružju koje bi se najbolje moglo opisati kao 2/3D. Sve u igri, osim slike krajolika, izvedeno je pomoću poligona. Rezultat toga je igra u kojoj je način upravljanja i kretanja isti kao i u svakoj drugoj standardnoj platformskoj igri, samo što sadrži jednu dodatnu dimenziju koja od igrivosti čini čuda. Prvo veliko iznenađenje ćete doživjeti kad se na prvom nivou vaš lik počne penjati uz toranj i cijeli se teren počne trodimenzionalno okretati prateći ga. Pogled na scenu nije statičan. Kamera se kreće filmskim rakursima ovisno o strukturi pozadine, a ukupni je doživljaj sličniji nekom filmu (na pamet mi padaju Spielbergovi Gunisi). Tijekom cijele igre činit će vam se da vašu avanturu prati skriveni režiser koji određuje koje detalje treba naglasiti za bolji doživljaj. Treba naglasiti da je ovakva trodimenzionalnost u usporedbi s "pravim" slobodnim 3D-om koji srećemo u FPP igrama ipak ograničena, no ta se ograničenost gubi čim prestanete uspoređivati i udubite se u igru. Pozorniji igrači mogli bi se prisjetiti Tomb Raiderove kamere koja je svojim predefiniranim pokretima češće odmagala nego pomagala. Vidljivost je često bila usmjerena na krivo područje sobe čak i u trenucima kad je kamera bila u svom standardnom položaju iza Lare. Bilo je trenutaka, naročito za vrijeme borbe, kad niste mogli vidjeti neprijatelje. To se u Pandemoniumu ne može dogoditi; kakve god akrobacije virtualni kamerman u ovoj igri izvodio, uvijek ćemo pred očima imati sve što nam treba za nesmetanu igru. No sve bi ove inovacije bile uzalud ne da je sama igra loše napravljena...

Igrivost rulez!

Srećom, dizajneri nivoa su toga bili svjesni pa ćete uživati u izrazito zanimljivim i maštovitim nivoima sa svim pravim bajkovitim elementima. Sve skupa servirano je u prekrasnom vizualnom stilu, s puno boja i svjetlosnih efekata. Svaki nivo predstavlja drukčiju vrstu izazova, napravljen je od potpuno novih elemenata, tako da vam igranje neće brzo dosaditi. Najzanimljivija stvar je mogućnost izbora drugog lika svakih nekoliko nivoa, što je važno jer svaki lik ima svoju namjenu: Nikki posjeduje mogućnost dvostrukog skoka i može doseći područja o kojima Fargus može samo sanjati, no Fargus je sposoban zaletjeti se na njih izvodeći zvijezdu, što ga čini manje ranjivim. Oboje mogu uništavati neprijatelje skačući po njima. Svaki lik sa sobom donosi potpuno drukčiji stil igre i strategijska rješenja potrebna da se područje završi. Naravno, nivoe možete pokušati preletjeti u što kraćem vremenu, no tako ćete uspjeti otkriti samo mali dio njihovih tajni. Dakle, svi vi koji volite istraživati ćete tražiti tajne prolaze, skrivena blaga i sobe. Ponekad ih je lako otkriti (dovoljno je skočiti na određeno mjesto), a ponekad se nalaze tek na kraju nekog labirinta.

Pandemonium je izrazito maštovita igra, ima igrivost koja vas tjera da u četiri ujutro lažete sami sebi govoreći "kad dođem do sljedeće šifre, gotovo".



Ovo su slike iz PC verzije. Iako je grafika lošija nego na PSX konzoli, to ne umanjuje nevjerojatnu igrivost koja krasi Pandemonium.



PSX verzija je, kao i uvijek, brža i šarenija. No, PC-aši mogu lako prestići PSX-aše (bar što se tiče ove igre) ako kupe 3Dfx ubrzivačku karticu.

Pandemonium

Proizvođač: Crystal Dynamics

Igrano na: P133, 16 MB	
Zvuk:	80%
Grafika:	95%
Igrivost:	95%
Druge platforme: SONY Playstation	
Min. konf.: P5/90, 8 MB	
UKUPNO:	93%

Proffessional Underground League of Pain

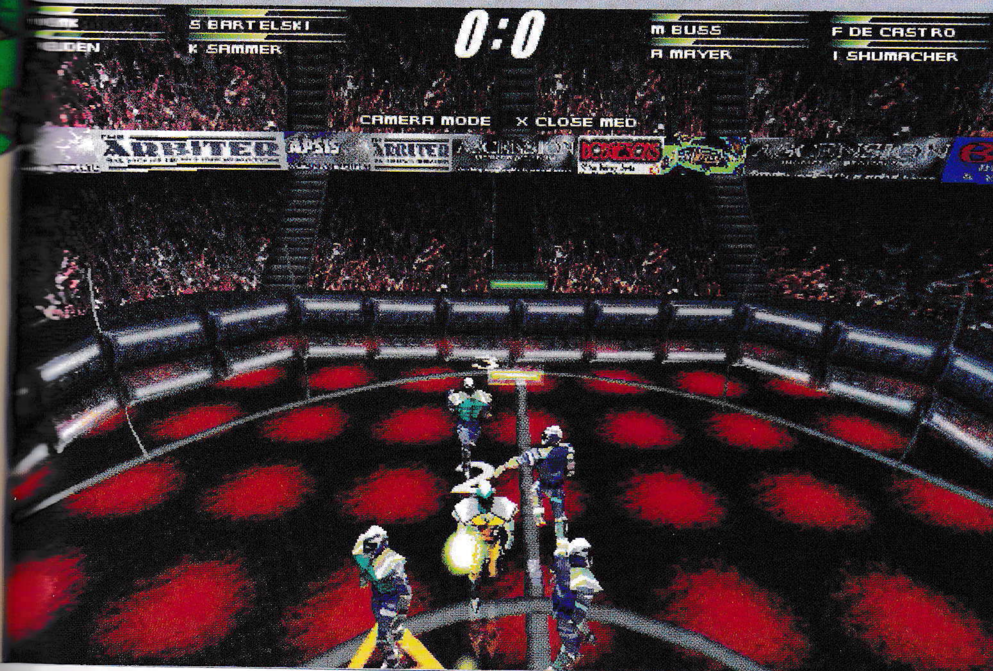
Vedran Januš

Sportovi su uvijek bili prilično nezahvalna tema za video igre. Od deset pokušaja, devet ih je završavalo neuspjehom. Katkad bi samo naišla igra koja bi svojom nevjerojatnom izvedbom i igrivošću uspjela izazvati pozitivnu reakciju u igrača

Amigaši će se prisjetiti famoznog Kick Offa i Sensible Soccera, koji su se svojom nevjerojatnom brzinom, igrivošću i mogućnošću kontroliranja lopte izdigli iznad osrednjih proizvoda. Meni je osobno bio najdraži Speedball 2, igra koja je u standardnu postavu od dvije momčadi uvela drastične promjene. Bitmap Brothers, proizvođači Speedballa, uveli su mogućnost dobivanja bodova pogađanjem različitih ciljeva na terenu, dvadesetak različitih power-upova, i, naravno, puno, puno nasilja (prilično je očigledno da volim Quake). Tu je bila i opcija za treniranje vlastitih igrača, kupovanje oklopa za različite dijelove tijela i poboljšavanje specifičnih performansi igrača, uključujući i njihovu umjetnu inteligenciju, te kupovanje nezavisnih, već istreniranih igrača. Menadžerski dio igre bio je vrlo važan, jer bez uravnotežene momčadi ni uz najbolju taktiku niste mogli daleko dogurati.

Čemu ovaj poduži uvod? Razlog je jednostavan. Pokrenuvši PULP, odmah sam uočio sličnosti sa Speedballom. S obzirom da je PULP grafički superiorniji (sve je 3D, mogućnost oko 15 različitih perspektiva), činilo se da ima potencijala. Nažalost, bolja grafika je jedina prednost kojom se PULP može pohvaliti. Sama struktura igre je puno siromašnija. Krenimo u detalje. U igralištu su dvije momčadi. Četiri su igrača u igri i dvije zamjene na klupama. Dva su u obrani, dva u napadu, jedan je obilježen zvjezdicom a ostali trokutima. Igra se metalnom kuglom koja se na početku automatski lansira u igralište. Da biste postigli bod, prvo treba dohvatiti kuglu, dodati je igraču sa zvjezdicom koji tada treba otrčati na protivnički kraj igrališta i kuglom dotaknuti centralno područje. Kugla tad poprima boju vašeg kluba i možete je lansirati u centralnu lebdeću strukturu koja služi kao gol. Ovisno o udaljenosti iz koje ste pucali, dobit ćete jedan, dva ili tri boda. To je to. Zanimljivosti igre su izvedba gola, u koji ne možete gađati izravno, nego morate ciljati prema rubu da bi se kugla zakačila za nj, i glasovi dvojice komentatora. Zanimljivosti koje, nažalost, ne traju dugo. Menadžerski dio igre je siromašan. Nakon svake utakmice dobivate određeni broj kredita koje možete raspodijeliti svojim igračima. Promjenjive karakteristike su snaga, izdržljivost, brzina i preciznost. Kao kruna svega lošeg dolazi i slaba tehnička izvedba. Istina, na prvi pogled igra izgleda dobro, no ako je na jednom P133 želite igrati normalno, trebat ćete sasjeći skoro sve detalje. Psygnosis je na Amigi bio kralj, no ovom se igrom gadno obrukao. Tko je god igrao njihove najbolje proizvode na Amigi (Walker, Lemmings, Agony, Hired Guns), vidjevši PULP, u velikoj je opasnosti da prekrši sve zakone mačizma i počne plakati.





Pro. Underground League fo Pain

Proizvođač: Psygnosis

Druge platforme: SONY Playstation

Zvuk:	70%
Grafika:	80%
Igrivost:	50%
Min. konfi.: P5/90, 8 MB	

Igrano na: P5/133, 16 MB

UKUPNO: 65%

Star Trek: Generations

Dario Rakovac

Generations, na velika zvona najavljivana Trek igra konačno je stigla i do nas. Očekivali smo puno, a koliko smo dobili pročitajte sami...

Dva kapetana, jedna sudbina bio je promidžbeni slogan Generationsa, sedmog po redu filma s tematikom Zvjezdanih staza. Jasno je onda da im je bilo suđeno pojaviti se i u kompjutorskoj igri. Ljudi iz Microprosea su nakon ogromnog uspjeha izvrsnog Final Unityja odlučili modificirati spomenuti film i napraviti igru koja bi postala hitom. Ipak, pored svog sjaja i šarenila, opći dojam je prilično mlak. Istina, kad odgledate uvod i počnete igrati, bit ćete, vjerojatno, oduševljeni no počnete li kopati malo dublje, otkrit ćete da tu štošta nedostaje. Lijepe slike i glazba odavno su prestale biti ono što prodaje proizvod no, krenimo redom...

Izgled vara

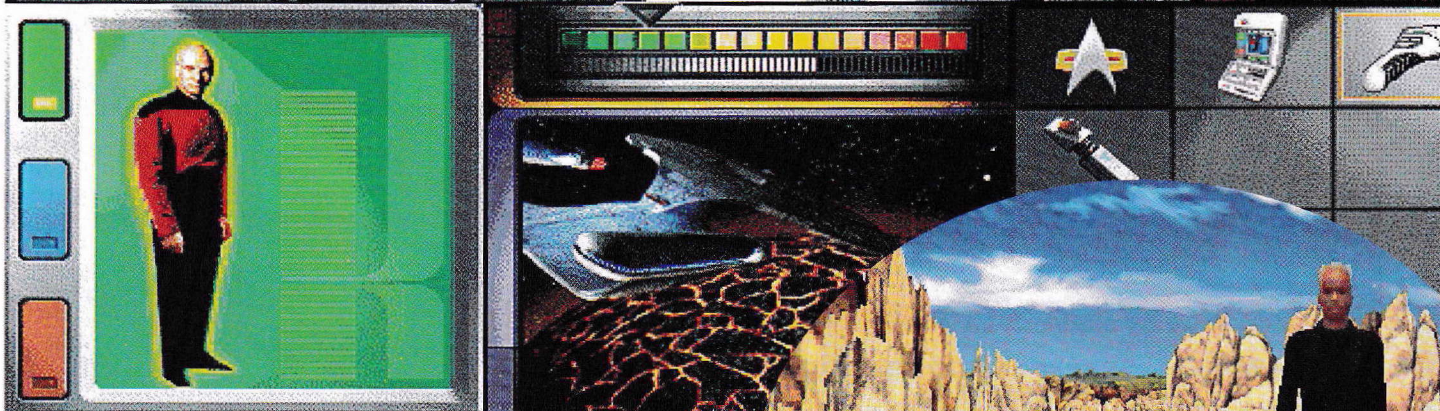
Od igara čija je osnova neki postojeći film nitko ne očekuje veliku originalnost u priči ili neočekivane rasplete. Tu je uvijek sve poznato i točno se zna što tko treba činiti i kako da bi se postigao cilj. Ipak, u većini slučajeva programeri donekle modificiraju priču samo da bi igri zajamčili igrivost i produžili trajnost. Obično se doda nekakav zaplet koji sve skupa malčice promijeni te igrač ipak ima nekakav dojam novog, neotkrivenog. Ako ste gledali film, onda znate da se sve vrti oko ludog znanstvenika Sorana koji namjerava uništiti sunce u Veridijanskom sustavu te tako skrenuti energetsku traku koja bi ga odnijela u nekakav međudimenzijski raj nazvan Nexus. No, na putu mu se našla posada Enterprisea kojoj ideja o milijunima mrtvih u svrhu ipunjavanja nečijeg hira baš ne leži, a da stvar bude gora, iz Nexusa se vratio i najveći od najvećih, James Tiberius Kirk - simbol svega svetog u srcima trekkera diljem svijeta, koji će ludom Soranu po cijenu vlastitog života ipak stati na kraj. Ono što se od vas očekuje prilično je jasno, problem je samo što bi onda igra, držeći se slijepo filma, trajala svega sat vremena. No, lukavi su se programeri dosjetili pa su po staroj, provjerenoj formuli igru podijelili u tri razine koje, nažalost, nikako ne dosižu standarde što ih je Microprose postavio svojom prijašnjom Trek igrom Final Unity. Pratite li redovito Hacker, sjećate se da je bila riječ o izvrsnom križancu simulacije upravljanja Enterpriseom i avanture koja je bila i ostala najboljom igrom svih vremena na Zvjezdanim stazama utemeljenoj. Kad se o Generationsu počelo pričati, očekivali smo, logično, još bolju i kvalitetniju igru, no dobili smo, nažalost, nešto što nema veze s očekivanim. Kao što sam spomenuo, igra je podijeljena u tri dijela.

U prvom ćete se naći u stelarnoj kartografiji (inače, to je jedina prostorija koju možete posjetiti jer je ostali dio broda nedostupan), gdje će kapetan Picard i Data pokušati naći Sorana prateći njegove tragove po okolnim sustavima. Jednom kad ga pronađu, odredit će smjer i ubrzo se naći u orbiti dotičnog planeta. Sada slijedi drugi dio, gdje ćete kao Worf, Riker ili tkogod drugi od posade s phaserom nabrijanim do maksimuma lutati hodnicima svemirskih stanica i baza slijedeći Prvu zapovijed, ali na Đukin način. Da, riječ je o najobičnijoj 3D pucaljki iz prvog lica s jednim od najsporijih enginea koje sam ikad vidio. Avanturistični dio sastoji se u pronalaženju pravog ključa ili kakve gluposti koja će vam trebati dvije prostorije dalje. Soran, lukava lisica, svaki će vam put pobjeći i tako do kraja. Vrlo zanimljivo, skoro kao i činjenica da se ovdje i samo ovdje na away misije ide solo. Što se dogodilo sa slaganjem ekipe i biranjem opreme? Ma uzmite phaser, navinite stojedinicu na tricorderu i vužgi ga, vužgi, Blaž! Nakon svega, pitate se što je s trećim dijelom? Taj se javlja samo sretnete li na putu kakvu neprijateljski (čitaj, bilo koju) raspoloženu letjelicu koja će, dakako, pripucati na vas. Nadate se da će opet biti taktičke borbe i manevara nalik Unityju... Šipak, dečki su očito zaključili da je to za prosječnog igrača prevelik zalogaj, sada samo trebate klikati na neprijatelja i to je sve. Bilo bi bolje da su nam omogućili da tu zamornu opciju barem možemo isključiti. Ovako, zanimljivo je samo prvi put i vrlo brzo postane vrlo dosadno. Na kraju ćete pronaći Sorana, pogoditi ga junački s leđa i to je sve. Odigrat ćete Generations, kapetan Kirk opet će poginuti, suze će vam ponovno teći niz obraze, a igru ćete ubrzo zaboraviti.

Opći dojam

Po ovim riječima, zaključit ćete da me Generations baš i nije impresionirao. Imate pravo. Ipak, po nečemu je ova igra ipak posebna. Mnogo puta, zamjerili su mi da na osnovu "vjere" neke igre vezane uz moje osobne svetinje proglašavam dobrim a iako one baš i nisu najsjajnije. Ovoga puta čak i to nije prevagnulo. Žao mi je što se jedan vrlo dobar film, a i renomirana kuća poput Microprosea, nisu pokazali u boljem monitorskom svjetlu. Priča je dobra i mogla se znatno bolje iskoristiti. Ovako, igri nedostaje kontinuiteta, nedostaje joj ono nešto što nas obuzme i prikuje za stolicu pa se danima ne odva-





jamo od računala potpuno se izdvojivši iz vanjskog svijeta. Sve je toliko linearno i monotono da ćete već nakon sat ili dva izgubiti volju i zažaliti za bačenim novcem. Da se barem iskoristilo više digitaliziranih sekvenci iz filma. Uvod je potpuno preuzet iz filma i za očekivati je bilo da će cijela igra biti prošarana sličnim međudijelovima. Ipak, ono što smo dobili na zavidnom je stupnju. Općenito, grafika i zvuk su iznimno kvalitetni, igra se u Windowsima odvija u visokoj rezoluciji i 16-bitnoj boji, a glasove su za igru ponovno posudili glumci stvarne posade Enterprisea. Nažalost, to je jedino što igra pruža. Grafički engine je nevjerojatno spor čak i za Windowse 95 i zahtijeva vrlo jak hardver.

Osim toga, mnogo je sitnih propusta za koje se smatra da ih nitko neće primjetiti, ali trebali bismo biti slijepi i ne vidjeti da su svi Klingonci u stanici identični, a ne znam što se dogodilo i s vječim geslom Zvjezdanih staza koje isključuje

Iako lijepo izgleda, svemirski dogfight je riješen vrlo loše: dovoljan je samo jedan klik na protivnika

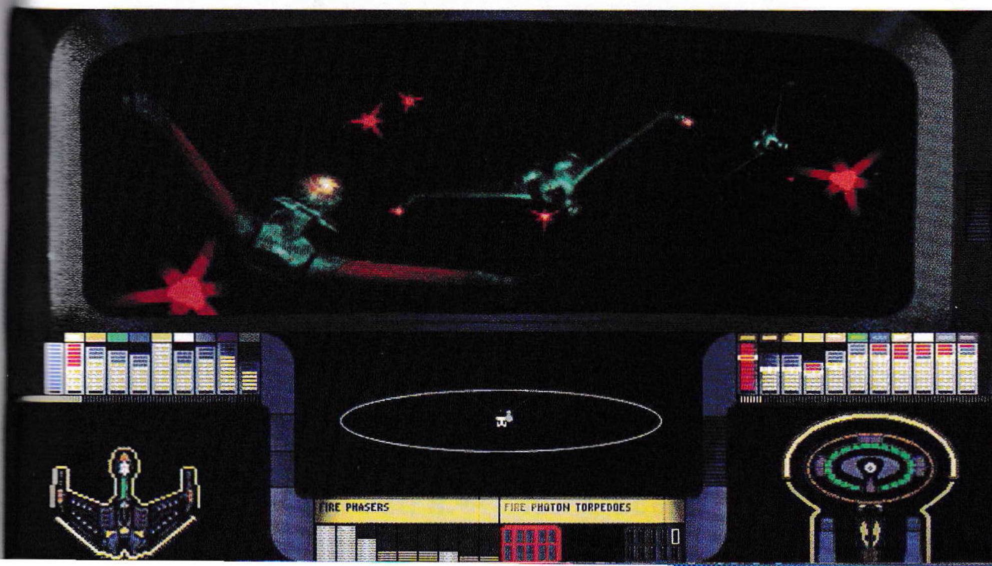
silu kao rješenje dok se baš sve mirne opcije ne iscrpe? Je li jurnjava po hodnicima s phaserom na gotovs u pravom Trek duhu? Ne baš. Razlog je to što ovu igru, vjerujem, neće prihvatiti čak ni zagriženi trekkeri. Kada bismo barem mogli u 3D modu švrljati po Enterpriseu, to bi već bilo nešto. Ili, da se igra nije zvala Generations, nego nekako drugačije pa da smo, slično kao u Dark Forcesu, dobili pucaljku u istom okružju, no, što bi bilo kad bi bilo... Zbog svega rečenog, ovu igru moram nazvati tek velikim razočaranjem, a svima koji su je namjeravali nabaviti preporučujem neka je radije posude od prijatelja trekkera koji se zaletio i kupio je baš na temelju

Pogled iz prvog lica je u stilu Đuke. Na žalost, grafički engine je nevjerojatno spor

spomenute "vjere". Kao i uvijek, odluka je vaša. Kvalitetu ćete svakako dobiti, pitanje je jedino vaših mjerila.

U svakom slučaju, znatno je bolji izbor prošetati do najbliže videteke i posuditi film, a ako vam se baš igra nešto vezano uz Star Trek, uskoro bi se trebala pojaviti i Starfleet Academy. Nadajmo se da okus u ustima neće biti opet ovako gorak.

Što se dogodilo s vječim geslom Zvjezdanih staza koje isključuje silu kao rješenje dok se ne iscrpe sve mirne opcije?



Star Trek: Generations

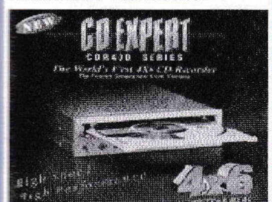
Proizvođač: Microprose

Igrano na: P200MMX, 32 MB, Win 95	
Zvuk:	90%
Grafika:	90%
Igrivost:	60%
Min. konfig.: P90, 16 MB, Win 95	
Druge platforme: N/A	

65%

YAMAHA CD SNIMAČI

Authorised distributor



YAMAHA CD SNIMAČI Kn

CDR400c CD-RECORDER sa programom KIT interni sa caddy, 4xupisivac/6Xcitac, SCSI2, Software WinOnCD 3.0 . . . . .3.991,00

CDR400t CD-RECORDER sa programom KIT interni sa tray, 4xupisivac/6Xcitac, SCSI 2, Software WinOnCD 3.0 . . . . .3.991,00

CDR400t ili CDR400c CD-RECORDER za MAC-a sa program. interni, SCSI 2, Software Toast ASTARTE 3.991,00

CDR400tx CD-RECORDER sa programom KIT externi sa tray, 4xupisivac/6Xcitac, SCSI2, Software WinOnCD 3.0 . . . . .4.509,40

CDR400tx MAC CD-RECORDER sa programom KIT externi, 4xupisivac/6Xcitac, SCSI 2, Software Toast ASTARTE 4.509,40

CDR401t CD-RECORDER sa programom KIT NOVO DOLAZI interni sa tray, 4Xupisivac/ 6Xcitac, **ATAPI**, Software WinOnCD 3.0 rujan listopad .

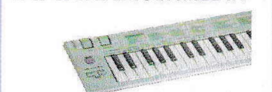
CDR200t CD-RECORDER sa programom KIT NOVO interni sa tray, 2Xupisivac/6Xcitac, SCSI 2, Software WinOnCD3.0 . . . . .2.559,00

CDR200tx CD-RECORDER sa programom KIT NOVO externi sa tray, 2Xupisivac/6Xcitac, SCSI 2, Software WinOnCD3.0 . . . . .2.880,00

CRW4001 CD-ReWritable drive KIT NOVO III kvartal interni sa tray, 4WRITE-2REWRITE-6READ,**ATAPI**

CDM12Y74, CD-R MEDIJ za upis, CDR74, 74min 650Mb **Preporucuju se za Yamaha upisivace** 39,50

YAMAHA MULTIMEDIA



DB-50XG XG upgrade dother board-po narudzbi 730,00

SW60XG,add-on soundcard, 676 voices, 64Effects,4MbWave ROM, DOP(XG Version) XG Edit, XG Techno Kit, XG Song 1.032,00

CBXK1,MIDI Controler Keyboard, 37 miniature dynamic action keys 950,00

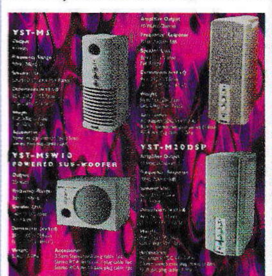
CBXK1XG,MIDI Sound Keyboard, 737 voices, 64Effects, internal Sound Generat., XG format, display, PC/Mac po narudzbi 1.878,00

MU-10 external XG-Tonmodul NOVO incl. Cubasis,Power adap- tor and multi Connector cable po narudzbi 1.698,00

PA1G adapter 220V za MIDI Keyboard CBXK1 120,00

MDC01,MIDI kabel,povezivanje zvucne kartice i m.instrumenta 155,00

MA11WE Software Visual Arranger, Program za jednostavno komponiranje i aranziranje muzike za Win3,x W95 . . .





. 269,00

YST-M7,Aktivni zvucnici par,5W kanal (25W PMPO) 80-20kHz Novo

YST-M15,Aktivni zvucnici par,10W po kanalu (80W PMPO) 398,00

YST-M20DSP,Aktivni zvcnici par, 10W po kanalu, digital suround processing (80W PMPO) 433,00

YST-MSW5,Aktivni zvucnik Subwoofer 15WSinus 40-250Hz Novo

YSTMSW25,Sistem 2satelita+ Subwoofer (5+5+15Wsinus) 40-20kHz

YST-MSW10,Aktivni zvucnik Subwoofer 25W Sinus,35-250Hz 699,00

CD-CADDY (Made in Japan) kućište za CDR medij 90,00

iOMEGA



Zip100Mb,paralelni,externi	336
JAZ,1Gb,SCSI,interni	699
Zip100Mb,SCSI,externi	336
JAZ,1Gb,SCSI,externi	959
Zip100Mb,SCSI,interni	336
Ditto,2Gb,strimer,interni	256
Zip100Mb,SCSI,interni OEM	315
Ditto,2Gb,strimer,paralell po.	365
Zip100Mb,ATAPI,interni,	261
Ditto3200insider	402

CREATIVE

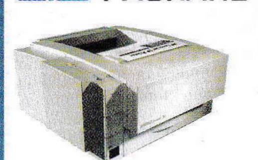
CREATIVE TECHNOLOGY LTD

Creative Labs	**Kn**
SB16Value,nonIDE,PnP	492,00
WaveBlasterII-GamePack	696,00
SB16Value,IDE,PnP	576,00
VideoBlasterRT300	2627,00
SB16Value,IDE,PnP,bulk	390,00
VideoBlasterMP400	1858,00
SB32 PnP	792,00
VideoBlasterMMToolkit	1140,00
SB32 PnP bulk	678,00
TVCoder,externi	1309,00
SB AWE64 Pnp	1320,00
Sharevision,kam,kartic,sw	5400,00
SB AWE64 Gold Pnp	1650,00
PhoneBlaster	2290,00
MULTIMEDIA	**Kn**
CDROM 12speed	670,00
Microphone/slušalica	42,00
CDROM 16speed	730,00
CPT2GX Mikrofon stolni	39,00
Aktivni zvucnik 25W	125,00
Stereo Slušalica veca	35,00
Aktivni zvucnik 60 W	172,00
GalaxySmartAudio55,16bit	137,00
MP818,MPEG Card	490,00
Dataexpert video konferencija (dig.kamera+ software)	2210,00
Modemi USRobotics	
Sportster33.6,m,f,voice,ext	$209
Worldport,V34,PCMCIA,	$292
Sportster,33.6,m,f,voice,int	$184
Sportster,V34,PCMCIA,LedF	$378
SportsterFlash56kb,m,f,v,ext	$259
Courier,V34,PCMCIA,LedJ.F	$404
Courier,56kb,DualStand.Fax	$393
Pilot1000elek.rokovnik	$241
Courier,ISDN,int.64kb,Fax	$548
Pilot5000elek.rokovnik512k	$393
Courier,ISDN,ext.64kb,Fax	$658
PalmPilotProfes.Ed.(E-mail)	$433
CourierP.PortDualSeriCard	$73
PalmPilotPerson.Ed.(E-mail)	$392
MAK-PAK(kabel+softwMac)	$40
ConferencePhoneCL100E2	$467
EPSON	**Kn**
STYLUS200 A4,167z/s(LQ),INK,360dpi, cma tinta	999,00
STYLUSColor200,A4,167z/s,INK,360dpi/720 dpi,akcija1.7-1.8	**1199,00**
STYLUSColor400,A4,200,INK,720dpi,Color3 s/m,mono4s/m	1835,40
STYLUSColor600,A4,400/200,Ink,1440dpi,C ol.4s/m,mon6s/m	2483,08
STYLUSColor800,A4,533/400,Ink,1440dpi,C ol.7s/m,mon8s/m	3587,10
STYLUSPROXL+ A3+,200z,INK, 720dpi,kolor	9736,36
STYLUS1000 A3,250z,INK,360dpi	3994,64
STYLUSColor1520,A3+traktor,533z/s draft,Ink,1440dpi	6899,08
STYLUSColor3000,Print/PloterA2,drz.role,14 40dpi,4tinteNOVO	15042,00
STYLUSPHOTO,A4,720x720dpi,4x6"-A4, NOVO	4047,10
SQ870 A4,INK,600zn/m	5454,70
SQ1170 A3,INK,600zn/m	7258,80

Canon

	dem
BJC75,black,A4,col.op	380
BJC620,A4,kolor,Ink	655
BJC240,A4,kolor,ink	291
BJC4200,A4,kolor,tint	424
BJC4550,A3,kolor,ink	648
BJC5500,A2,kolor,ink	1392
LPB1260Plus laser	2303
BN700C,notebok,pr,sc	8769
SC300 scaner	726
SC600 scaner	1353
IS-70interfaceCS3/600	148
PowerShot300digfotoa	1144
LBP660 laser	573
PowerShot600digfotoa	1597

HEWLETT PACKARD



HP6L,A4,6s/m,1Mb,600dpi	$486
HP6P A4, 8s/m,2Mb,600dpi	$1000
HP6MP*A4, 8s/m,3Mb,600dpi,PS	$1231
HP5 A4,12s/m,4Mb,600dpi	$1318

Panasonic

TELEFAKSI	**dem**
UF-788,A4,laser,PC interfa,Lan fax,6str	2.888
PC interface UF 788	330
UF-550,A4,laser,papir,PC interface	2.090
V24/Enkripcija za UF 788(zaštita citanja)	570
UF-342,A4,kolor,printer,scaner,fax	1.750
PC interface UF 550	343
UF-315/HR A4,papir,tinta	1.340/1381
KXF1100/HR,fax,papir,tajnica	1070/1099
UF-305/HR A4,papir,tinta	1229/1270
KXF20BX,fax,tajnica,bezicni telefon	850
UF-S10/HR Fax,	735/776
KXF780B/HR,fax,tel,digit.tajnica,noz	770/799
UF-S10Black/HR Fax,crni	735/776
KXF2781B/HR,fax,tel,dig.taj,noz,bijel	770/799
UF-S1 fax sa digitalnom tajnicom	625
KXF680B/HR fax bez noza	670/699
KXF1600BX,fax,papir, color printerPC,	1.450
KXF2681B/HR fax bez noza,bijeli	670/699
TELEFONI	**dem**
KXT2310 memorija	80
KXT3155 2linije LCD	201
KXT2315 mem,spiker	100
KXT3176X ekran, 2 linije	243
KXT2250/1 mem,spiker	116
KXT32812ul.linij/8int.lin.	296
KXT2365mem,ekran,spiker	130
KXT7310,sa lampicom za por.	90
KXT2261mem,ekran,spiker	145
KXT7315,sa lampicom+Spiker	110
BEZICNI TELEFONI	**dem**
KXT4010B,crni,	155
KXTC940,900mhz,dig.tajnica	780
KXT4020B,10mem,svjetle.tipke	**190**
KXTCS971BX,900Mhz,DSSteh.	925
KXT4040B,10mem,tipkenabazi	**215**
KXT9180B,900,dig.cod,antena	525
KXT4311B,crni	280
KXT9300G,900Mhz,	380
KXT3971disp.inter,bat,kodiran	380
KXA78G,dodat. slšalica9310	276
KXTC281BX,dvije linije novo	365
KXT9350B,Multisis4(kpl.2slu.)	730
KXTC408BX,veci domet novo	199
KXT9380B,900Mhz	670
KXTC418BX,veci domet novo	260
KXT9511BX, novo	380
KXTC908BX,	570
KXA78BX,slušalica 9350	210
KXTC928BX,	770
KXT7880B900Mhz za PBX	550
KXTC930,900mhz,2Linije,novo	578
TELEFON-TAJNICA	**dem**
KXT1000,1xmicro kaseta	134
KXT2395,1micro kaseta	**195**
KXT5001,2xmicro kaseta	150
KXT2470,telefon,2velike kas	333
KXT4551,digitalna tajnica	444
KXT2740,2telef. linije,	508
HIBRIDNI TELEFONI	**dem**
KXT7130,program,ekran	234
KXT7250 digital telefon	170
KXT7033,prog,ekr,nest.str	308
KXT7240 digital DSS konzol	165
KXT7030,program,ekran	198
KXT7330,sistemski tel.LCD	213
KXT7040,konzola	210
KXT7350,sistemski tel.	150
KXT7235 digprog.tel.vdisplej	390
KXT7090 headset	299
KXT7230 digprogr.tel.,displej	280

Montiramo strucno sve tipove Panasonic CENTRALA nazovite! . . . . .

TELEFONSKA CENTRALA PBX	**dem**
KXT30810,analogna 3/8	697
KXT206,analogna 2ul/6	426
KXT61610,analogna 6/16	1223
KXT20691,DISA za 206	92
KXT336(8-144ul,8-560inter) Upit	
KXTVP100,govorne poruke	3.995
Digitalna centrala 816 max 8CO/16EXT KXTD816CE(4ul/8int)hotelpr	1392
Digitalna centrala 1232 1kom=12CO/64EX 2kom= 24CO/128EX	
KXTD1232CE(8ul/16i)hotelpr	2796
KXTD196,remote modem	311
KXTD160,2 doorph,2opener	182
KXTD280CE,2B/Dx2,ISDNcard	999
KXTD170,extension8int.lin	483
KXT30860,adapter 2doorphon	103
KXTD174,extension16SLTlin.	699
KXT30865 door phone	56
KXTD180CE,CO4ul.linije	364
KXT30866,doorOpener adapter	91
KXTD189,tarif.16kHz,uz180CE	298
Centronix50,konektor50pinM	15
KXTD191,DISA CARD	873
Kabel KXTD16/2+centr. 50pin	64
KXTD192,SystemConectionCar	340
Kabel KXT8/4+centr. 50pin	64

Microsoft

Access 7.0 32bit Win 3,5" Eng	$456
Access 97 32bit Win CD Eng.	$456
Access DTK 7.0 32bitCD Eng	$678
CoursewareIPTDa 32Bit Win	$408
Excel 7.0 32bit 3,5" Engl.	$456
Excel 97for 32bit CD Engl.	$456
FoxPro Pro for Win 2.60 3,5"	$659
FrontPage 97 for 32Bit CD	$206
Internet info Server 1.0	$136
MASM 6.11 for Win	$230
Mastering Web Develop. 32 CD	$134
MS Plus! for Win95 3,5" Engl	$65
Money 5.0 fWin95 CD Engl	$39
MS Exchange Conn. Eng	$687
MS Exchange Internet Mail 4.0 Eng	$687
MS Exchange X400 Conn Eng	$1379
MS Mastering Access 7.0	$134
MS Mastering C++4 for Win	$134
MS Mastering Visual J++ for 32	$134
MS Proxy Server 1.0 Eng CD	$1379
MS Site Server 2.0 Eng CD	$2069
MS Trans. Server 1.0 Eng CD	$2890
MSDN Pro for 32 Bit Subscr. CD	$721
NT Svr File&Print Srvcs 3,51 CD	$138
Office 7.0 32bit CD Engl	$689
Office 97 32bit Win CD Eng	$689
Office Pro 7.0 W32 CD Engl	$828
Office Pro 97 W32 CD Engl	$828
OfficeDev.Edition 97W32 CD E	$1102
Outlook 97 32bit win CD Eng	$141
Powerpoint 97,32bit WinCD	$456
Project 4.1 for Win	$646
Proofing Tools 7.0f Win95,CplSp.	$107
Shedule+7.0 for W95 3,5"	$136
Service for Netware 4.0 CD	$204
SMGL 1.0 for Win	$823
SNA Workstation 3.0 CD	$355
SQL Workstation 6.5	$675
Team Manager 97for 32	$644
V/FoxPro Pro for 32 CD	$680
V/FoxPro Std for Win CD	$272
Visual Basic Pro. 5.0 for 32Bit	$680
Visual C++ 5.0 for.32Bit CD	$680
Visual J++ Pro 1.1 for 32Bit CD	$128
Visual Source Safe 5.0 Cr. Platf.CD	$680
Visual Studio Ent.97 for 32Bit	$2057
Windows 95 Upg.	$136
Windows 95 Eng 3,5"	$281
Windows NT Server 4,0 CD 5Cli.	$1114
Windows NT 4.0 Workstation CD	$434
Word 97f.32Bit CD	$456
Word/Excel 97 for Win NT CD	$634
Works 4.0 for Win 95	$65

ISTAKNUTE CIJENE IGARA SU S UKLJUČENIH 26,5%POREZA!

PC-CD ROM	
3 Skulls of the Toltecs	449,00
688 Hunter Killer	449,00
A 10! Cuba	349,00
A Train & Con Set	179,00
Air Power	299,00
Alice in Wonderland	299,00
American civil war, strategija	369,00
Archimedian dynasty+Settlers II	393,00
Azreal 's Tear	349,00
Battleground: Gettysburg, strat.	379,00
Battleground: Shiloh, strategija	379,00
Battleground: Waterloo, strat.	379,00
Bioforge	199,00
Blami Machinehead	349,00
Blood	449,00
Burried in Time	249,00
Catz	279,00
Cavewars	349,00
Chaos overlords	279,00
Champ manager 2 96/97 enh.	379,00
Civilisation	199,00
Commanche 2	199,00
Commanche 3	449,00
Command & Conquer	399,00
Conquest of the newworld,	399,00
Creative Writer 2 Microsoft	343,00
Crusader No Regret	399,00
Darklight Conflict	429,00
Daytona USA	299,00
Deathlock	429,00
Diablo	399,00
Diablo add-on:the green portal	349,00
Discover Astronomy	249,00
Discworld 2	429,00
Dogz	279,00
Eradicator	379,00
Fallen haven	389,00
Flight unlimited	289,00
Formula 1 Grand Prix	199,00
Formula 1	449,00
Full Throttle	219,00
Gardening Microsoft	338,00
Grand Prix Manager	219,00
Grand Prix Manager 2	399,00
Great Generals -Flagtower,dok.	349,00
Great Naval Battles IV	369,00
Harpoon classics 97	369,00
Harpoon II:Admirals Editions	349,00
Hyperblade	399,00
History of medicine - Flagtower	399,00
iM1A2 Abrams	379,00
Interstate 76	369,00
James Bond 007 dossier	344,00
Jetfighter III	449,00
Julia Child Microsoft	343,00
Klick n Play	389,00
Language labs: English	349,00
Language labs:French	349,00
Language labs:German	349,00
Language labs:Spanish	349,00
LBA 2	449,00
Lord of Reaims II	399,00
Lost Eden	199,00
Master of dimensions	399,00
Master of Orion II	399,00
M.A.X.	379,00
Megarace II	379,00
Megapack 5	399,00
Megapack 6	399,00
Megapack 7	399,00
MegaTRIpack 3	279,00
MDK	449,00
Moto Racer	449,00
Muppet: Treasure Island	379,00
NHL Hockey 97	429,00
Quake mission:Scourge ofArm.	229,00
Origins of Man Kind	349,00
Orion Burger	369,00
Over The Reich	379,00
Panzer Dragon	299,00
Power F1	399,00
Race Mania	349,00
Rama	429,00
Raven Project	349,00
Reaims of the Haunting	295,00
Red Allert	449,00
Redshift 2, astronomija	399,00
Redneck Rampage	440,00
Sandwarriors	365,00
Sega Rally	299,00
Settlers II,strategija	399,00
Settlers II mission CD	249,00
Silent hunter	399,00
Sim Ant Recreation	179,00
Sim City 2000	399,00
Sim City 2000 Networks	399,00
Sim City 2000 CD Collection	399,00
Sim Earth Recreation	179,00
Sim Farm Recreation	179,00
Sim Tower	349,00
Sound Bits Microsoft	129,00
Star Trek : Generations	459,00
SU-27 Flanker	369,00
The Sacred Ground	349,00
Theme Hospital	399,00
Third Reich	379,00
Tomb Raider	399,00
US Navy Fighters	199,00
US Navy Fighters 97	399,00
Virtua Cop	299,00
Virtua Fighter	299,00
Warwind	349,00
War in Pacific- Flagtower	399,00
Wing commander III	229,00
World war I - Flagtower	399,00
X-Comm2	219,00
X-Wing Collection	250,00
X-Wing vs TIE Fighter	449,00
CD PSX - Sony Playstation	
Star Gladiator,PSX	476,00
Street Fighter Alpha II, PSX	476,00
SuperNINTENDO Casete SNES	
Primal Rage	330,00
Killer Instict	380,00
Mr. Do	380,00
Marios All Stars	466,00

ZOLA

Primamo kreditne kartice: American, Diners, Master Card

ISTAKNUTE CIJENE SU BEZ POREZA (OSIM IGARA) !

VELEPRODAJA:ZAGREB, AVENIJA. V.HOLJEVCA 20/II
TEL:01 6552-726,6552-727,6525-860,6528-513,FAX:6529-248
VELEPRODAJA:Pula, Sergijevaca 23/1 T:052 35-553 F:35-446
SERVIS ZOLA,ZAGREB,A.V.HOLJEVCA 20/II,TEL 01 6552-726
http://www.zola.hr - uvijek ažurni cijenik!!

Nova cesta 115, Zagreb TEL: 395-153, TEL/FAX: 395-152
Radno vrijeme: Pon-Pet: 8.30 - 19.30, Sub: 8.30 - 14.30

E-mail :zola@zg.tel.hr , http://www.zola.hr

CARMAGEDDON

Luka Mihaljević

Give up the joys of bursting open civilians and return to a life of reason? pitanje je koje će vam biti postavljeno odlučite li izaći iz Carmageddona i jedan od primjera što potvrđuje da je Carmageddon simpatična igra koju vrijedi bolje upoznati

Odmah na početku morate odlučiti koji ćete lik voditi (birate između muškarca i žene), potom birate težinu i na kraju evo vas na najkorisnijem izborniku u igri. Ondje izabirete vozilo kojim ćete najbolje gaziti protivnike (mora imati dobre brisače). Vozila se, dakako, mogu nadograđivati i to na trima područjima: možete kupiti bolji motor, oklop (zaštitu pri sudaru) i sredstva za napadanje protivnika i nanošenje što veće štete. Ovdje možete izabrati i stazu na kojoj ćete voziti, ali je najbolje ići kompjutorski utvrđenim redom. Ako vam je neka staza preteška i ne možete je završiti, preskočite je ali oprez - preskočite li više od dvije-tri staze, vjerojatno nećete moći završiti na prvom mjestu rang-ljestvice.

Do početka utrke dijeli vas još samo izbor startnog mjesta. Dva su vam na izbor, ali uvijek ona sa začelja kolone. Dogodi li se da vas neki od protivnika izazove pa krenete ispred njega, vjerojatno ćete tada biti na prvoj startnoj poziciji (ako prihvatite izazov), odmah zgazite čovjeka koji starta utrku jer vrijedi puno bodova/kredita. Krećete li sa stražnjih startnih pozicija, najbolje je izabrati takvo mjesto na kojem će ispred vas biti što slabiji protivnik, a onda samo nogu na gas i gurajte ga dokle ide. Ako ste na nekoj dobroj stazi (npr. u gradu), vjerojatno ćete naletjeti na kakvu tvrdu prepreku (neka zgrada ili reklama) zabivši protivnika izravno u nju. Tek poslije, kad svoje vozilo opremite najboljim dijelovima, velike su šanse da taj jedan udarac u zgradu potpuno uništi vašeg protivnika. Inače, Carmageddon je zamišljen kao utrka u kojoj treba završiti određeni broj krugova, ali to možete zanemariti. Vaš je cilj uništiti sve vaše protivnke. Kad uništite i posljednjeg, završili ste i stazu ali da sve ne bi bilo prelagano, to morate učiniti u određenom vremenskom roku. Na početku utrke određeno je vrijeme u kojoj je trebate završiti, a ono se smanjuje napredovanjem kroz igru. Na zadnjim nivoima imat ćete manje od minute početnog vremena. Ovdje u igru ulaze "nevini" prolaznici. Za svakog zgaženog produžuje vam se vrijeme 20 sek. Osim na prolaznicima, vrijeme zarađujete i sudaranjem s drugim vozačima. Posebna poslastica je head-on bonus koji vam može donijeti i više od minute dodatnog vremena. Da biste ga zaradili, morate se zaletjeti ravno u protivnika dok on vozi prema vama. Znači, čista frontalka. Pri malo "slabijem" sudaru dobivate manje vremena, a uništite li potpuno dotično vozilo, dobivate dvije minute bonusa.

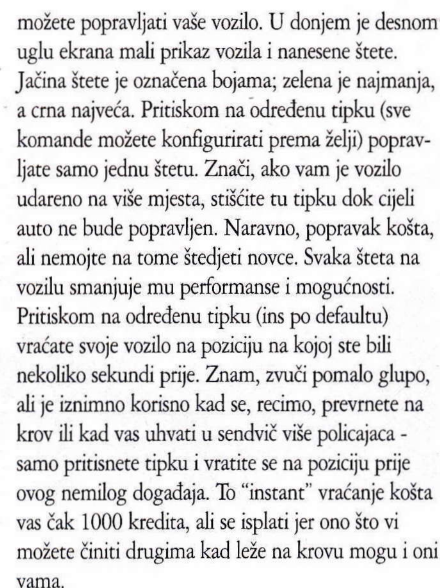




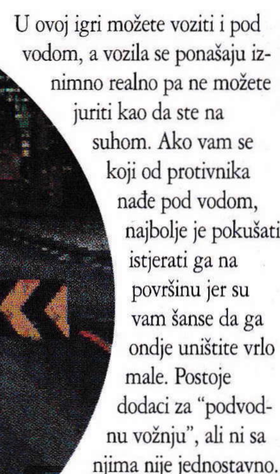
Osim dodatnih sekundi, u interesu vam je dobiti što više kredita i kupiti dodatne sitnice za vaš autić. Najviše ćete ih zaraditi nemilosrdnim gaženjem prolaznika i slučajnih šetača. Dva najsimpatičnija bonusa kod gaženja su bonus za stil i bonus za umjetnički dojam! Znači, treba pregaziti ali i izvesti to na najljepši i najteži način. Zgodan trik je velikom brzinom se zaletjeti u skupinu budućih žrtava i prije njih potegnuti ručnu kočnicu i trznuti volanom u jednu stranu (svejedno koju, učinak je

jednako zadovoljavajući). Taj potez će okrenuti vaše vozilo za 180 stupnjeva, a možda i više. Ako u tom položaju zgazite kojeg pješaka, bonus vam ne gine. Najveća poslastica za skupljanje kredita je policijsko vozilo. Kad ga uništite, dobit ćete skoro 40 000 kredita, što je jako puno znamo li da jedan prolaznik vrijedi oko 150. Pozor, policijsko vozilo je vrlo opasno i sve dok ne prikupite najbolje dodatke za vaš automobil (tek u drugoj polovici igre), bježite od njega čim ga vidite jer nanosi veliku štetu i neumoljivo je. Kad vas jednom uhvati u sendvič, ne pušta. Kroz igru ćete vidjeti oko 30 modela vozila, a vremenom i voziti većinu njih (a kad završite sve staze - vozite sva). Čim vam je na raspolaganju novo vozilo, najbolje je otići na probnu vožnju. Sačuvajte svoju staru poziciju (F2) i provezite jednu stazu s novim modelom. Svako se vozilo drugačije ponaša na cesti, a najveći model ne znači i najbolji izbor. Najbolji primjer je buldožer - ogroman je i opalite li njime protivnika, nanijet ćete mu veliku štetu (smrt), no njegova je mana što se diže na stražnje kotače prilikom kretanja. To znači da ne možete pogoditi protivnika koji vam je blizu jer ćete ga pregaziti, a ne udariti (za gaženje vozila ne dobivate ništa). Meni su se najviše svidjeli obični "obiteljski" modeli jer su im dobre vozne karakteristike, dobro leže na cesti i nanose zadovoljavajuću štetu. Ostali su ogromni modeli s velikim gumama prilično nezgrapni i teško je njima upravljati, a nisu ništa opasniji od "običnih" auta.

Najbolji trik za uništavanje protivnika je, osim frontalke, smjestiti ga uz neku prepreku (najbolje betonsku), uzeti veliki zalet i... bum. Problem je kod ove metode što se protivnici ne predaju lako, a namjestite li ih u najbolji položaj, oni će vam pobjeći dok uzimate zalet. Stoga je najbolje (uz malo sreće) udariti vozilo tako da se prevrne na krov, potom ga nježno (da se ne bi opet vratilo u normalan položaj) dogurati do željenog mjesta. Sada vam više ne može pobjeći, potpuno bespomoćno čeka na smrt koju ste mu vi pripremili. Ako se kojim slučajem policija prevrne na leđa, ostavite je na miru i budite sretni što vas više ne može maltretirati. U igri možete skupiti dosta zgodnih dodataka kao što su slijepi prolaznici, prolaznici zalijepljeni za pod, neranjivost, a možete postati i tvrdi kao kamen. Tada samo pustite neka se drugi zaletavaju u vas i uživajte u efektima. Nažalost, ti dodaci nisu stalni (kao oni koje kupujete za svoj auto) i ne traju više od pola minute. Naći ćete ih u raznobojnim bačvama koje morate pogaziti. Zelene su samo za dodatno vrijeme i kredite, dok su ostale (crna, crvena, žuta) jedan od desetak različitih dodataka. Za razliku od protivnika, vi



možete popravljati vaše vozilo. U donjem je desnom uglu ekrana mali prikaz vozila i nanesene štete. Jačina štete je označena bojama; zelena je najmanja, a crna najveća. Pritiskom na određenu tipku (sve komande možete konfigurirati prema želji) popravljate samo jednu štetu. Znači, ako vam je vozilo udareno na više mjesta, stišćite tu tipku dok cijeli auto ne bude popravljen. Naravno, popravak košta, ali nemojte na tome štedjeti novce. Svaka šteta na vozilu smanjuje mu performanse i mogućnosti. Pritiskom na određenu tipku (ins po defaultu) vraćate svoje vozilo na poziciju na kojoj ste bili nekoliko sekundi prije. Znam, zvuči pomalo glupo, ali je iznimno korisno kad se, recimo, prevrnete na krov ili kad vas uhvati u sendvič više policajaca - samo pritisnete tipku i vratite se na poziciju prije ovog nemilog događaja. To "instant" vraćanje košta vas čak 1000 kredita, ali se isplati jer ono što vi možete činiti drugima kad leže na krovu mogu i oni vama.



U ovoj igri možete voziti i pod vodom, a vozila se ponašaju iznimno realno pa ne možete juriti kao da ste na suhom. Ako vam se koji od protivnika nađe pod vodom, najbolje je pokušati istjerati ga na površinu jer su vam šanse da ga ondje uništite vrlo male. Postoje dodaci za "podvodnu vožnju", ali ni sa njima nije jednostavno. Pritiskom na tipku tab dobivate vrlo korisnu kartu bez koje biste se vrlo brzo izgubili. Pomoću nje možete vrlo brzo naći protivnika koji je u strahu od vas pobjegao na drugu stranu staze. Poziciju snimajte što češće jer nikad se ne zna na kakvu stazu i protivnike možete naići. Konačan savjet bi bio: budite potpuno bezobzirni i nemilosrdni prema svima. Uživajte u Carmageddonu jer je odličan za iskaljivanje vašeg bijesa i negativne energije koju ste dosad možda trošili na jadne ZET-ovce koji nisu krivi što moraju od vas tražiti kartu.



ATOMIC Bomberman



Igor Duić

Uživate li pripremajući (ne)ugodna iznenađenja frendovima? Ako je odgovor potvrdan, pozovite ih na novosagrađen vojni poligon ili Interplayovu podmetačinu bombi Atomic Bomberman, potomka legendarnog Dyna Blastera. Vjerujte mi, svidjet će se i vama i vašim prijateljima.

Budući je svima nam poznata legendarna igra Dyna Blaster već pomalo zastarjela, dečki u Interplayu odlučiše nešto poduzeti. Nakon mnogih neprospavanih noći i mjeseci, nakon mnogo uloženog truda, Atomic Bomberman je ugledao svijetlo dana i otad nam se polako uvlači pod kućište postajući sastavni dio našeg harda. I tako uživajući satima minirajući članove obitelji, frendove ili digitalizirane neprijatelje, očekujete uskoro skurivanje CPU-a zbog sati i sati eksplozija.

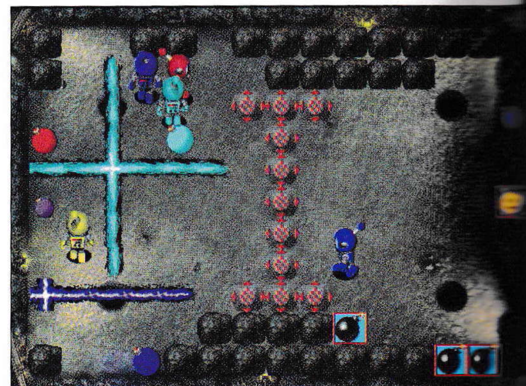
I love this game!

Atomic Bomberman je još jedna igra nastala po načelu "staro u novom ruhu", čija autorska prava potpisuje Interplay. Platformska namjena uopće ne iznenađuje - bilo je i za očekivati njeno igranje u Win95 okružju te, osim standardnih 16 MB RAM-a i P100 procesora, zahtijeva i DirectX 3.0(+) driver. Ako ga nemate instaliranog u svojim Windowsima, možete ga naći na CD-u u sastavu igre. Atomic Bomberman je Win95 aplikacija, ali s potpuno instaliranim, funkcionalnim i odgovarajućim DirectX driverom, radi pod Win NT. Igra se na stari način - spusti bombu i bježi, skupljaj različite dodatke i čuvaj se kosturskih glava. Za razliku od Dyne, igra se iz Win95 i ovaj put umjesto niske rezolucije i 256 boja, igra se vrti u SVGA grafici, visokoj rezoluciji, i 16 mil. boja. U igri se možete raspodijeliti u 10-ak momčadi s najviše pet igrača, moći ćete se okušati u šezdeset i pet različitih shematskih nivoa, znači, svaki nivo ima svoju međusobno različitu raspodjelu uništivih i onih drugih (neuništivih) blokova. Navedene nivoe moći ćete zaigrati u jedanaest različitih okružja (Ancient Egypt, Aliens, The Beach, The Hockey Rink, Haunted House, Under the Ocean).



HACK IGRA

Igra se odlikuje impozantnom grafikom i odličnim grafičkim i zvučnim efektima.
Igrivost je jedna od najjačih strana igre. No da je ne bih previše hvalo, spomenut ću i jedan prilično velik propust. Igrati možete samo protiv računala ili škvadre ili sve zajedno, što znači da je izostavljen onaj arkadni dio iz Dyna Blastera u kojem prolazite nivoe s ciljem spašavanja princeze. Propust tog viteško-romantičnog štiha nikako da prebolim, nakon nekog vremena igra postaje pomalo dosadna - možemo se samo međusobno šibati. Zapaženi su i brojni dodatci, pogotovo oni loši (to me u početku jako veselilo !?). Likovi su vrlo dinamični te svojim šaljivim hodom djeluju vrlo simpatično. Skrenuo bih pozornost i na odlično nacrtane međusekvence. Glazba je solidna, ali su efekti nešto zapanjujuće. Igra podržava igranje u mreži i preko modema. Atomic Bomber-Dyna Blaster '95 je igra koja će vas još više zbližiti s vašim strojem i uzbudljivo ispuniti sate s frendovima. I što još reći, nego vam preporučiti ovaj odličan Interplayov proizvod jer bi se doista trebao naći u vašoj softverskoj zbirci!!!



ZANIMLJIVOSTI

Svoje glasove igri su posudili Charlie Adler, koji svoj glas posuđuje Buster Bunnyju iz serijala crtanih filmova Tiny Toons' te Billy West, čiji glas možete čuti zahvaljujući Stimpyju iz manje poznatog crtanog filma Ren & Stimpys.



Atomic Bomberman

Proizvođač: Interplay

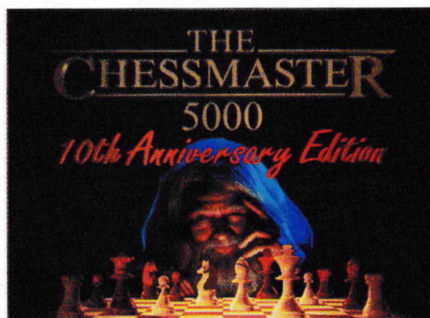
Igrano na: PC P133, 16 MB	
Grafika:	91%
Zvuk:	57%
Igrivost:	92%
Min. konfi.: P90, 8 MB, 4x CD	
Druge platforme: N/A	
UKUPNO:	91%

Chessmaster 5000

Miroslav Puljiz

Sjećate se, u 10. smo broju predstavili tada najbolji šah za Windowse. Poslije je izašla njegova inačica, ali samo za Windowse 95. CM 4000 je davno pao u zaborav, a sada je pred vama dugoočekivani nastavak - CM 5000.

Novi nastavak je baš kao i prijašnji napravljen samo za Windowse 95 ili NT sučelja. Instalirajte igru, izaberite protivnika i što prije ga matirajte. Na početku je najbolje odabrati onog najslabijeg (osim vježbe, okusit ćete i slast pobjede). Odaberete li onog najjačeg, koji bi se mogao mjeriti i s boljim šahistima, on će rabiti sve moguće poteze kod otvaranja, obrane ili napada pa stoga neka vas ne čudi bude li razmišljao i pet minuta nakon svakog vašeg poteza. Ne, niste vi tako dobri, nego on traži najkraći put do pobjede. Odlučite li se, ipak, za onog slabijeg, računalo će pomisliti da ste potpuna neznalica, pokazivati gdje pojedinu figuru postaviti. Bit će vam ponuđeno barem 25 vrsta figura (onih 2D ili 3D - u obliku dinosaura, kukaca, čudnih afričkih plemenam) i mnogo više poteza negoli u staroj inačici. Ako stisnete mišem na drugu ikonu, moći ćete vidjeti i odabrati sve vrste otvaranja, zatvaranja, obrane, napada i ostalih prikazanih poteza u knjizi. Kao i u prvom dijelu, moći ćete snimiti trenutačnu poziciju dosadi li vam gledati u monitor ili se, pak, morate odvojiti od svog ljubimca zbog škole. Ako vas izluđuje sat, možete ga isključiti, a ako ipak želite znati koliko vam vremena treba za pojedini potez, birajte između analognog ili digitalnog. Moći ćete igrati i protiv svog prijatelja, što će biti isto tako zanimljivo kao i igranje protiv računala. Želite li znati kakav ste doista šahist, nemojte varati: ako ste odigrali krivi potez, ne pokušavajte figuru vratiti na prijašnju poziciju, znate i sami da to nije sportski. Prijatelji šaha, nabavite CM5000. Svi vi, i slabiji i jači šahisti, naći ćete dostojnog protivnika, zapravo protivnika po vašem izboru.



Chessmaster 5000

Proizvođač: Software Toolworks

Igrano na: P166, 32MB	
Grafika:	87%
Zvuk:	74%
Igrivost:	85%
Min. konfiguracija: 486/40, 8 MB	
Druge platforme: N/A	
UKUPNO:	**83%**

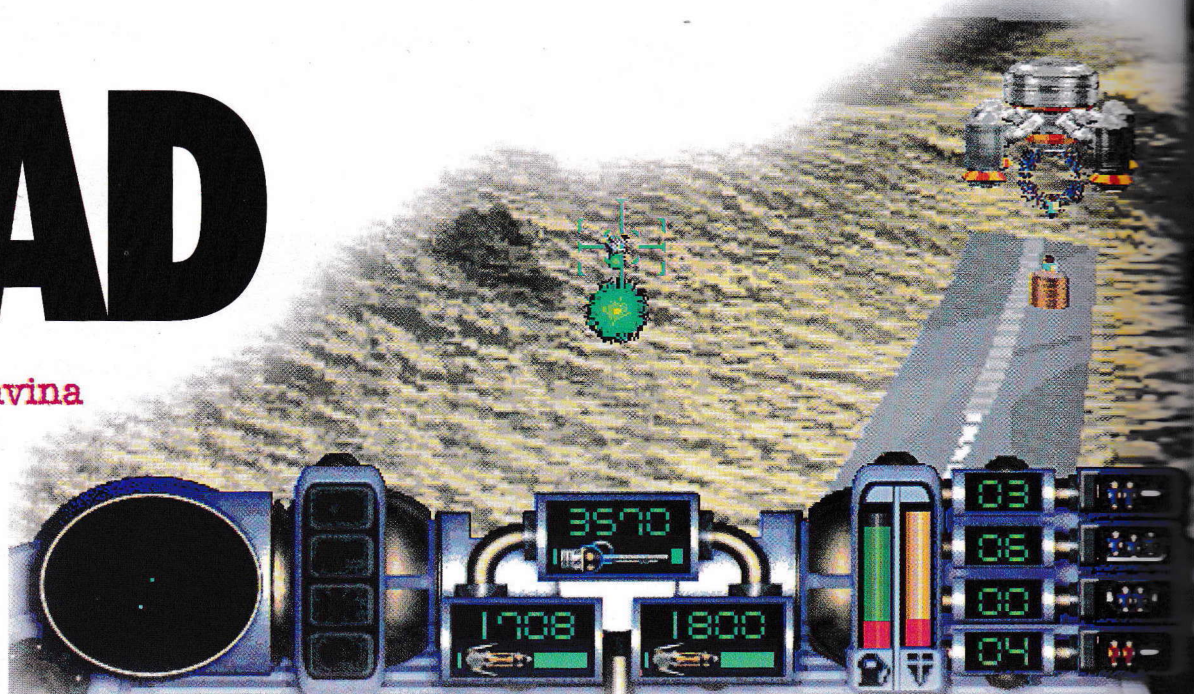




Ovako izgleda "skresana" inačica meča Deep Blue vs. Kasparov. Dobro, Chessmaster 5000 je nula u usporedbi sa IBM-ovim Deep Blueom, no svejedno će uspjeti zadati glavobolje i pravim profićima.

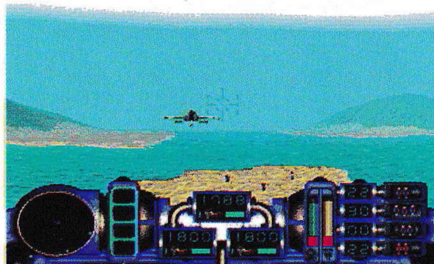
QAD

Damir Rukavina



Kako vrijeme prolazi, sve sam uvjereniji da igre počinju gubiti svoj smisao govoreći o besmislenim temama koje uopće ne zanimaju igrače. Najbolja potvrda za to je nedavno izdani Stargunner. To je, primjerice, jedna od igara koju sam završio a da nisam ni pogledao proklete upute. Zbog čega? Pa, stoga što igra ima temu i izbornike toliko "zamršene" da bi ih i fetus mogao prozreti. Zanima vas zbog čega daju tako opsežne upute za tako jeftine igre? Vjerojatno zboga toga jer bi na polici šugava igra uz Super Stardust (koji, usput, ima manual od šezdesetak stranica) izgledala kao izgladnjeli Etiopljanin.

Stoga smo (po mojoj pretpostavci, koja vjerojatno nema nikakve veze s pravim razlozima), zbog sveopće paranoje, svjedoci masovne sezone parenja igračkih manuala čekajući pritom da uz Need 4 Speed 3 dobijemo i plavušu intelektualnih sposobnosti tupog šiljila. No naravno, neki su veterani, poput onih koji su napravili dotičnu igru (QAD), malko pomaknuli granice odlučivši napraviti nešto najbizarnije dosad u svim pogledima, koncentrirajući se na spectrumovske ideje. Spectrum? Komad crne plastike s komadićima gume? Da!





Igrivost se vraća

Naime, prva zanimljiva stvar oko QAD-a (Quasisential Art of Destruction) je da su glavni koderi, veterani koji su prije radili na spectrumovskim jump'n'run tričarijama, odlučili pokazati da je igrivost, inače apsolutno najvažnija stvar kod igara, nešto poprilično iracionalno. Drugo, poseban dio rada je posvećen priči koje, vjerovali ili ne, nema. Naime, jedina stvar koju možete prozreti je to da se na različitim planetima borite protiv drugog tipa potpuno identičnog vama, natežući se oko postizanja cilja izvodeći različite podmukle poteze. No, o tome kasnije. Zanimljivo je i to da se većina stvari vratila na početke. Primjerice, klasični neprijatelji su najbizarnija čudovišta koja možete zamisliti. Starinski design je definitivno prisutan u ovom malom izdanju u obliku lovaca iz 2 svj. rata, trokotača, levitirajućih crvenih topova, tikvi kamikaza i sl. Još jedna stvar koja zaista intrigira je osjećaj čiste igrivosti za vrijeme igranja, što možemo prvenstveno zahvaliti jednostavnosti koncepta. Činjenica je da ćete se na svoj brodić vrlo brzo priviknuti. Naime, komande su vrlo jednostavne pa je moje "učenje" trajalo oko tri minute, nakon čega sam dva sata proveo napucavajući tikve. Još je jedna stvar koja me ugodno iznenadila: način grafičkog prikaza, koji je nešto između voxel spacea i Dooma što omogućuje čitavoj stvari da se kreće savršeno glatko i na P100 s gomilom spriteova na ekranu istodobno. Što se pak oružja tiče,

ALTERNATIVNO

Surface Tension

Puno gora varijanta gorenavedene igre sa gomilom neprijatelja koji čekaju da budu pobijeni. Napomena: pri igranju isključiti mozak.

Fury 3

Microsoftova "verzija" Terminal Velocitiya. Zajedničke osobine Furyja 3 i QAD-a su uglavnom jurnjava po površini planeta i tamanjenje gomile neprijatelja.

QAD igraču predstavlja vrlo zanimljivu zbirku destruktivne mašinerije. Brod vam je opremljem trima nosačima oružja (koja mogu otvarati paljbu odjednom) na koja možete montirati sve od ručnoga višecilindričnog topa preko svakojakih raketa do spektakularnih energetskih oružja. Naravno, šteta koju nanosite negativcima bit će popraćena spektakularnim svjetlosnim efektima. Kad ih izbušite, negativci se prvo dime a nakon toga, u agoniji, eksplodiraju razletjevši se na komadiće i ostavljajući powerupe koji samo čekaju da ih pokupite i istresete na protivnika. Osim toga, protivnik vam je i drugi igrač koji je protiv vas tj. bori se za taoce i negativce koji nalijeću u eskadrilama. Što se inteligencije tiče, taj igrač je neopisivo okretan i pametan gad koji će vas vrlo brzo dokrajčiti ne

QAD je jedna od rijetkih igara čiji je naglasak na igrivosti. Uz dobru grafiku, koja fura glatko i na P100, i raznoliko dizajnirane nivoe, ne možete pogriješiti ako kupite QAD.



Kad POD ispustite na tlo, taoci ulaze u nj. Pokupite ga, odvezite u svoju bazu i vidjet ćete zanimljive efekte.

budete li ga cijelo vrijeme imali na nišanu. Što se drugih negativaca tiče, činjenica je da svi zajedno ne bi mogli promijeniti ni žarulju. Ali, uzmemo li u obzir da je vaš protivnik iznimno pametan, gorenavedeni negativci jednostavno trebaju biti takvi kakvi jesu, tj. debili.

QAD je iznimno brza, igriva i zanimljiva igra koju bi svakako trebalo nabaviti. Jedina stvar koja me malo zbunjuje je činjanica da će QAD jedan dio ljudi ismijavati, dok će drugi trošiti sate i sate kradući taoce i šireći destrukciju. Stereotipan kraj, znam... Ali, vjerujte mi ovaj put.

Kratak vodič za QAD-ovce početnike

Pod
Mali objekat u obliku bačve koji povezujete na vaš brod i ispuštate na tlo blizu taoca, koji onda ulaze u nj. Poslije toga, pokupite ga, bacite u blizini vaše baze i gledajte što se događa.

Baza
Ovo je mjesto na koje odlazite kad pokupite dovoljno taoca, kad vam nestane streljiva, ili kad dobijete po stražnjici.

Negativci
Dolaze u eskadrilama i ne mogu ovladati mnoštvom logičkih funkcija. Da sve stavimo u par jednostavnih riječi: glupi su i reagiraju na vas kao metal na magnet.

Vaš protivnik
Iznimno pokvaren tip koji radi potpuno isti posao kao i vi. Usuđujem se reći, ponekad zna biti i pametniji od vas.

Tvornica POD-OVA
Tu možete kupiti sve i svašta: POD-OVE većeg kapaciteta, eksplozivne podove, one s ugrađenom kamerom i sl.

QAD

Proizvođač: Philips Interactive

Igrano na: P100, 16 MB	
Grafika:	45%
Zvuk:	90%
Igrivost:	75%
Min. konfi.: P60, 8 MB	
Druge platforme: N/A	
UKUPNO:	70%

Krešimir Lauš

Counter Action




Što biste dobili kombinirajući igru Command&Conquer i film "Most na Neretvi"? Counter Action, naravno. Stoga, svi vi zagriženi komunisti/fašisti u duši (šala), miševe u ruke i raspalite u ime Vrhovnog Sovjeta ili Trećeg Reicha!

Stvar je vrlo jednostavna. Dečki (ko zna, možda i cure) iz Mindscapea su odlučili žanru C&C nazovistrategija udahnuti nov život s nekoliko svježih ideja te stiliziranjem igračkog sučelja i izvedbe. U ovoj igri možete voditi moćne trupe Trećeg Reicha u njihovom prodiranju kroz Istočni front ili, pak, zauzeti čvrst stav i u sovjetskoj koži zaustaviti daljnje neprijateljsko prodiranje. Na taktičkom operativnom nivou kokat ćete vojnike, civile, krave, haubicama razvaljivati čitava sela, kombinirati napade kopnenih, zračnih i pomorskih snaga. Sve je kao u C&C-u, osim: "Komandante, neprijateljske formacije na vidiku."

"Odlično pukovniče Hans, pošaljite 3. i 5. vod neka im pokaže vraga, a u pričuvi zadržite tenkovsku jedinicu"

"Jawohl, herr komandant!"

Pet minuta kasnije: "Ehm, herr general, 3. i 5. vod, kao i tenkovska pojačanja, nisu više s nama."

"Pa gdje su dovraga?"

"Svuda pomalo generale, naši ljudi još skupljaju komade."

"Scheize! Nema veze, trkom do baze i zapovjedi neka naprave 20 tenkova i 4 dodatna bombaška voda pod odma'!"

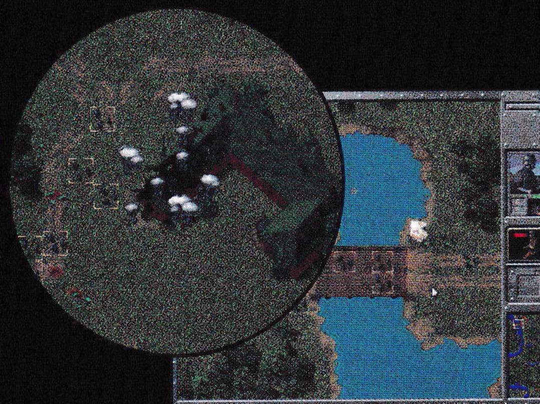
"Baze, generale? Do koje baze, i kako to mislite "neka naprave"? Znate, ovo vam nije C&C ili Red Alert, ovo je stvaran život."

Dvije-tri sekunde poslije generala Kasetenrecordera je "strefila" kap, a ostatak je vojske zbrisan s lica zemlje. Preostao je tek "Game over" natpis na ekranu prašnjavog monitora.

I što sad?

Ništa. Pošto u Counter Actionu raspolažete samo onim što vidite na ekranu, vraški ćete se potruditi da i posljednju jedinicu optimalno iskoristite. Ova "kvaka", s jedne strane, pridonosi većoj napetosti i realnosti igranja, a s druge, pak, uvelike otežava igru neiskusnijim igračima-taktičarima. No, ne bojte se previše jer ćete uz prve 3-4 misije dobiti svojevrstan tutorial pomoću kojeg ćete se lakše snaći i udubiti se u sljedeće, još teže, misije. Preostaje vam, dakle, mišom loviti svoje trupe, određenim tipkama ih grupirati, postaviti u formacije i tome slično. Taktiku ćete prilagoditi strani za koju se borite (Sovjeti, Nijemci) ali neće biti omiljenog vam nagomilavanja jedinica.

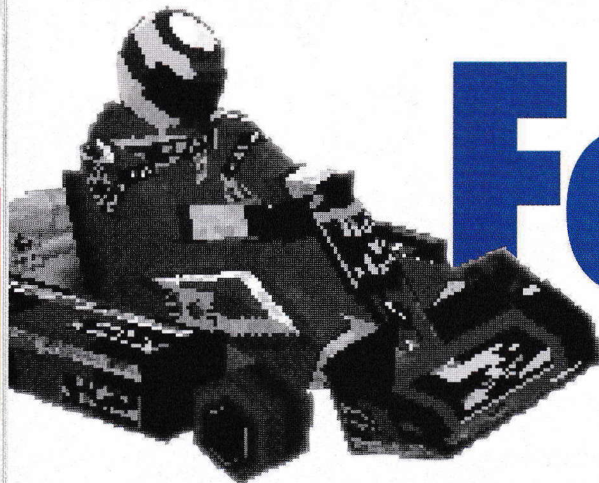
Ostale finese skužit ćete sami. Very simple indeed, I must say. Grafiku bismo mogli opisati kao "srednju žalost" sivo-smeđe-zelenih tonova, koja vas neće impresionirati ali će oku biti ugodna. Pokretački engine je zadovoljavjuće brz, što je shvatljivo s obzirom na veličinu i komleksnost spriteova (malu). Radujte se, četrosamšestaši! Najveće razočaranje je zvuk. Naime, nema onih "Yes sir", "Afirmative" ili "Enemy unit destroyed" sampleova nego je digitalni zvuk sveden na pucanje i eksplozije. Zaboga, prašinari čak niti ne vrište! Glazba je također u digitalnom formatu, preciznije, .MOD zapisu, što baš i nije u trendu. Zaključak: s obzirom na svježinu ideje i način igranja (bez pozadinske infrastrukture), ova je igra mogla biti hit. No, zbog neodgovornog odnosa prema grafičkoj i zvučnoj prezentaciji, spada tek u osrednje C&C klonove kakvima je tržište u zadnje vrijeme krcato. Kupite li ga, nećete požaliti, propustita li ga, nećete također.



Counter Action

Proizvođač: Mindscape

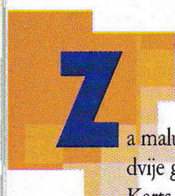
Igrano na: P90, 8 MB, Win 95	
Grafika:	50%
Zvuk:	75%
Igrivost:	79%
Min. konf.: 486/66, 8 MB, DOS 6.2	
Druge platforme: N/A	
	76%



Dario Rakovac

Formula Karts

Manic Media je jedna od onih softverskih kuća koje vjeruju da dobitnog konja ne valja mijenjati. Najnoviji dio njihove Karts obitelji zove se Formula Karts!



Za malu sam kuću Manic Media prvi put čuo prije dvije godine kada se preda mnom našla igra Super Karts. Simpatična i jednostavna arkadna jurilica koju sam s užitkom igrao i mnogo joj se puta vraćao. Nedugo nakon nje, pojavio se svojevrsni naastavak, Virtual Karts, koji je donio znatna poboljšanja u grafici i dizajnu staza, ali je, nažalost, imao prespor engine, što je cijeli projekt uskoro bacilo u zaborav. Manicovcima nisu cvale ruže dok se nisu udružili s konzolnim gigantom Segom i nastavili svoju Karts seriju, čiji se posljednji izdanak, Formula Karts, podjednako dobro vrti i na konzolama i na PC-ima. Za divno čudo, ovo je jedna od rijetkih igara za koju spomenuta tvrdnja u cijelosti vrijedi. Iako ne podržava nijednu aktualnu 3D ubrzivačku grafičku karticu a ni MMX, Formula Karts ima jednu prednost - nije predviđena za legendarno spore Windowse 95 nego za prastari, ali još uvijek brzi DOS. Dodajmo tomu i ovo, grafičkih je opcija toliko da će se igra moći optimizirati za gotovo svaku konfiguraciju i na njoj se sasvim kvalitetno igrati. Priznat ćete, prava rijetkost među današnjim igrama. Istina, želite li igrati u najvišoj rezoluciji i 16-bitnoj boji, trebat će vam dosta jaki stroj, ali to ionako nije ništa novo?

Karts! Klapa, treći put!

Formula Karts se nastavlja na svoje prethodnike pa su i načini igranja ostali uglavnom isti. Na raspolaganju vam je osam novih, prekrasnih i ne baš zahtjevnih staza koje vas neće, kao što je bio slučaj s Virtual Kartsima, zbunjivati brojnim alternativnim putevima i sličnim trikovima. Pored toga, natjecati se možete u više momčadi, čiji se bolidi ponašaju različito pa ćete lako odabrati onaj koji najviše odgovara vašem stilu vožnje. Neki su prilagođeni za maksimalne brzine, ali im je slab "grip" i lako se zanose u zavojima, a neki su više nalik tenkovima negoli trkaćim vozilima i nedostatak brzine nadoknađuju velikom stabilnošću. Ali novinama tu nije kraj. Mada arkadni i grand prix mod nisu nikakva novina, ovaj se put išlo na veću realnost pa su vam dodaci poput privremenog turbo pogona ili super gripa te nadograđivanje vozila dostupni samo u arkadnoj inačici. Igrate li za bodove, ono čime počnete ostat će nepromijenjeno do kraja, stoga birajte pozorno. Formula Karts, naravno, podržava i više nego dobri multiplayer, što igri daje posebnu čar i puno je bolji način igranja protiv monotonog računala. U više igrača možete igrati samo na lokalnoj mreži podržanoj IPX protokolom i to do osam igrača. Grafika o kojoj sam već koju rekao je vrlo efektna i sjetim li se starih Super Katrtsa... Ali, Bože moj, bili su to neki drugi dani. Jedini su nedostaci ove igre vezani uz zvuk - instalacijski program nikako nije htio prepoznati moj AWE 32, nego sam igru sa zvukom uspio pokrenuti tek izabravši Sound Blaster Pro, stoga su zvučni efekti nešto slabiji, No možda je riječ o internom problemu koji vas možda neće mučiti. Ima li još nedostataka? Nažalost, igra ne podržava 3D ubrzivače. Ovakva kakva je mogla bi ih koristiti do maksimuma, a frame rate bi i u znatno više boja bio optimalan. Ipak, mora se priznati, Manicovci svakom igrom sve više napreduju i tko zna, jednog dana kad prijeđu na nešto drugo, možda vidimo još ovakvih, kvalitetnih naslova. Do tada, uživajte uz Formulu Karts!



Manic Media su unijeli zbrku u igračke redove svojom mnogobrojnom Karts serijom vožnji. Formula Karts će vas brzom i dopadljivom grafikom uspjeti zalijepiti za ekran neko vrijeme.



Formula Karts

Proizvođač: SEGA

Igrano na: P200 MMX, 32 MB, Win 95	
Grafika:	85%
Zvuk:	70%
Igrivost:	90%
Min. konfiguracija: 486/66, 8 MB	
Druge platforme: SEGA Saturn	
UKUPNO:	80%



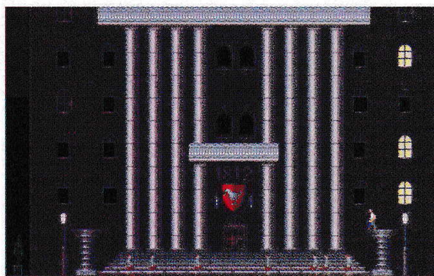
Damage

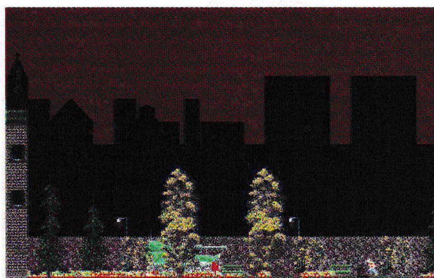
Berislav Jozić

Cenzuriranje igara postala je uobičajena pojava, no zabrane li sami autori igru mlađoj djeci i ozbiljnijim odraslim osobama, zacijelo ste naišli na nešto nesvakidašnje. Neki će možda reći da je to samo pokušaj programera da privuku što više publike, ali nakon prvih nekoliko minuta Damagea, jamačno ćete promijeniti mišljenje.

Cenzuriranje igara postala je uobičajena pojava, no zabrane li sami autori igru mlađoj djeci i ozbiljnijim odraslim osobama, zacijelo ste naišli na nešto nesvakidašnje. Neki će možda reći da je to samo pokušaj programera da privuku što više publike, ali nakon prvih nekoliko minuta Damagea, jamačno ćete promijeniti mišljenje.

U ulozi ste mirnog i uspješnog momka po imenu Michael Modelcitizen, no tada vas otme zli naučnik i na vama izvrši mnogo bolnih pokusa. Nakon dugotrajne patnje, dolazite k svijesti u naučnikovom laboratoriju, bijesni ste i željni osvete. Nadljudskom snagom, koja je posljedica pokusa, kidate remenje koje vas vezuje i jednim udarcem bejzbol palice ubijate zlog doktora. Još dok se njegova glava kotrljala po podu, vi ste odlučili - svi moraju platiti kao što ste i vi patili. Odabravši svoje novo ime, Mike Massacre, izlazite na ulicu i započinjete čistiti grad - od ljudi. Naravno, netko će uskoro okrenuti 92 i protiv vas će se dignuti policija, teritorijalna obrana, a kasnije i vojska, a uletite li u neki sumnjiv kvart, sasvim sigurno će vas napasti ulični razbijači i lokalna mafija. Ukratko, sami ste protiv svih.





Mike Massacre ponovno udara

Kako bejzbol palica neće izdržati svo to brojno stanovništvo, potrudite se bolje naoružanim protivnicima oteti bolja oružja i streljivo. Od običnih ljudi možete "dobiti" novac, koji će vam trebati za usputno kupovanje opreme na automatima, a od crnaca, narkomana i ravera možete oteti različite vrste droga, koje će vas trenutno ojačati i ubrzati, ali i učiniti ovisnikom. Nešto ćete opreme steći i upadom u zgrade i trgovine oružjem. Mala napomena: ne zaboravite u svakoj trgovini zaviriti u blagajne – redovito ćete naći nekoliko dolara. Budete li vrlo uspješni, možda stignete u centar za ispaljivanje nuklearnih raketa, a odatle možete uništiti cijeli svijet – nije li to predivno!

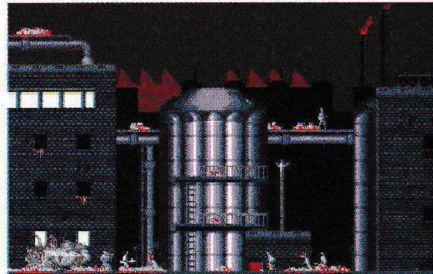
Internet Explorer WWW corner

Ako niste sigurni hoće li vaš probavni trakt (ili roditelji) podnijeti ovu igru, pročitajte što o njoj kažu autori i skinite igrivi demo sa http://www.sci.fi/~damage/

Glazba i zvučni efekti tijekom igre su prosječni, a uvodna glazba zaslužuje pohvale svakog psihodeličnog manijaka. Grafika je prilično lijepa, detaljna (mada slike tako ne izgledaju) i bogata: 150 različitih pozadina i preko 2000 sličica kojima je glavni lik animiran. Sve u svemu, tehničkoj izvedbi se ne može prigovoriti ništa bitno, no sve je to uglavnom već viđeno i najviše podsjeća na poznati hit Benefactor. Glavni adut Damagea je svakako igrivost. Ako imate dobar želudac, Damage će vas držati uz ekran duže nego mnoge osmišljenije i grafički dotjeranije igre. Potpuna, realna sloboda kretanja, istraživanje po gradu te hrpe različitih neprijatelja i oružja jamče duge sate zabave. Napominjem da je igra užasno teška dok se ne priviknete ne upravljanje pa zato podmažite igraću palicu i na posao!

Damage je krvava, bolesno sadistička igra u kojoj je vaš cilj ubiti što više ljudi, i to u običnom gradu. To uključuje ulazak u dječji vrtić i premlaćivanje djece bejzbol palicom, kao i upad u starački dom s motornom pilom, da i ne spominjem odupiranje uhićenju i gađanje policijskih automobila raketobacačem.





Damage

Proizvođač: Suomi-Peli

Druge platforme: N/A	
Zvuk:	68%
Grafika:	70%
Igrivost:	95%
Min. konfiguracija: Amiga 500, 1Mb	
Igrano na: Amiga 1200, 6Mb, HD	
UKUPNO:	80%

Berislav Jozić

Wendetta 2175



Ima nešto primamljivo u ulozi posljednjeg pilota koji jedini može spasiti svijet od izvanzemaljske najezde. Probudi se nešto u svakom čovjeku i tjera ga da čini ono što ne bi činio ni u najluđim snovima (naravno, pritom se nadajući da će ga zbog toga ljepši spol obasuti zahvalnošću, no to je već druga priča). Kad nastupi takvo raspoloženje, jedni peru suđe, jedni legnu u krevet, a oni najdosjetljiviji otrče do Amige i pokrenu Wendettu. Ne moram vam ni reći što bih ja izabrao.

Nadam se da ste "prokužili" ovaj moj pokušaj da vam na filozofski način kažem da je riječ o još jednoj neinteligentnoj pucačini. Dakako, ono što je neinteligentno ne mora uvijek biti i loše, naprotiv. Wendettu krase, uz poznatu ideju spašavanja ljudskog roda, divna grafika i još bolja glazba te brzina od koje svima zastaje dah a ne samo asmatičarima. Način igranja je mješavina poznatog "gledanja sa strane" (Project X, R-Type) i "gledanja iza letjelice" (Super Stardust, Spherical Worlds). Naime, pogled se mijenja od nivoa do nivoa. Ondje gdje na svoju letjelicu "gledate sa strane" kvaliteta grafike pomalo opada, ali vam je to u potpunosti nadoknađeno u nivoima sa "stražnjim pogledom". Naravno, obje vrste nivoa su prepune različitih neprijatelja i dodataka za vašu letjelicu (standardna dodatna oružja, energija i životi), a na kraju svakog čeka vas jedan od tvrđih oraha neprijateljske armade. Moram reći, na ovako čudnu zbirku protivnika









nisam još nikad naišao - prema vama će letjeti koplja, kosti ruku i nogu, meteori, hrpa različitih letjelica i mnogo neidentificiranih ubojitih objekata, a većina će, uz laserske rafale, ispuštati i vrlo neugodne i vrlo nezemaljske zvukove. Veliki je plus igri mogućnost igranja udvoje i to na istom ekranu. Takav će vam način igranja znatno olakšati prelaženje težih dijelova igre, tj. uništavanje bolje oklopljenih neprijatelja. Ipak, katkad ćete poželjeti igrati sami, kad se zbog lošeg pilotiranja vašeg prijatelja zabijete u zid tunela ili kanjona. Recimo koju i o glazbi tijekom igre, koja će se sigurno svidjeti igračima s tehno sklonostima. Rijetko gdje glazba toliko pridonosi atmosferi igre kao što je to slučaj u Wendetti. Ovako dobre dionice nisam još čuo od vremena poznate pucačine Blood Money, a Hacker vam je (barem za sada) ne može dočarati. O grafici najbolje svjedoče slike uz ovaj tekst pa o tome neću posebno govoriti (uzgred, od 30-ak MB igre, više od tri četvrtine čine različite slike i animacije). I to je to. Pokušajte završiti Wendettu jer su najljepši prizori skriveni na samom kraju.

Wendetta 2175

Proizvođač: VORTEX Design

Igrano na: A1200, 6 MB, HD

Grafika:	88%
Zvuk:	90%
Igrivost:	80%

Min. konfiguracija: A1200, 2 MB, HD

Druge platforme: N/A

87%

Value'n'Fun

Berislav Jozić



Ljudi iz Mutation Softwarea znaju kako će najbolje privući kupce - sniženjem cijena. Odlučili su Amiga tržištu ponuditi Value'n'Fun (u prijevodu "vrijednost i zabava") seriju igara po najnižim cijenama (12-15 funti po igri). Prije njih, sličan je potez povukao i Vulcan Software svojom "Mini Series" serijom igara. U okrilju Value'N'Fun serije izašle su dosad tri igre - arkada Tin Toy, pucačina Tommy Gun i arkadni FRP Castle Kingdoms - o kojima ćete nešto više saznati u sljedećim recima.

Tin Toy



Punim imenom **Tin Toy In The House Of Fun Adventure**, ova simpatična arkada brzo će vas zaraziti svojom igrivošću i danima držati pred ekranom. Priča je vrlo jednostavna: u ulozi ste limenog čovječuljka i morate poraziti zločestog klauna koji čarolijama kontrolira sve stanovnike kuće. Da biste došli do njega, morate proći cijelu kuću od podruma do tavana, a onda ga uništiti u završnom boju.

Tin Toy je, kao i svaka arkada, podijeljen na nivoe, tj. katovi su prepuni raznih smetala, na kraju kojih vas čeka jak neprijatelj kojeg morate pobijediti i prijeći na sljedeći nivo. Osnovna oružja za samoobranu i napad su ispaljivanje zvjezdica (čija jakost ovisi o broju prikupljenog pojačanja) ili skakanje na neprijatelja. Takva bitka može potrajati dugo, osobito na onim nivoima, kad protivnici postanu otporniji i opasniji. Postoje i specijalni dodaci bez kojih najčešće ne možete (primjerice, protiv nekih neprijatelja na kraju nivoa). Najbolji specijalni dodatak je vrtlog, pomoću kojeg možete proletjeti nivoom uništavajući sve pred sobom. No, putem pripazite na šiljke. Izvrsni su i pametni zečevi. Pustite ih neka skaču po neprijateljima - osobito korisno na kraju prvog nivoa. Osim specijalnih oružja, bit će tu i posebnih mogućnosti kretanja - usišete li zrak, pretvoreni u balon preletjet ćete sve rupe i zamke na putu; moći ćete putovati na ogromnom šeširu i skačući s njega stići do nepristupačnih mjesta. Iako ćete sve ove dodatke pokupiti u igri, oni se najčešće nalaze na opasnim ili teško dostupnim mjestima, no što je uloženi trud veći, veća će biti i nagrada. Po svemu rečenom, vidimo da dizajnerima nije ponestajalo mašte, cijela je igra dobro osmišljena, što je izdvaja od ostalih jednostavnih arkada na Amiginom tržištu. Neprijatelji, zamke i smetala su raznoliki i dobro napravljeni, a postoje i likovi koji vam mogu pomoći tijekom igre (npr. prijateljski kukac na prvom nivou će vas prenijeti preko bodlji koje ne možete preskočiti). Prvih je nekoliko nivoa vrlo jednostavno i služi navikavanju na kontrole, a zatim igra postaje sve teža i zanimljivija.



Tin Toy

Proizvođač: Mutation Software

Druge platforme: N/A	
Zvuk:	70%
Grafika:	72%
Igrivost:	82%
Min. konfiguracija: A1200	
Igrano na: Amiga 1200, 6Mb, HD	
UKUPNO:	75%



Tommy

Ova igra ima lijepi uvod iz kojeg ćete saznati osnovnu priču, a ona je još jedna varijacija na temu aliena koji dolaze na zemlju i preuzimaju kontrolu nad (ovaj put) voćem i povrćem (bit će tu i ljudi, ali tek na sljedećim nivoima). U ulozi Tommy Guna, komandosa, morate se probiti kroz 5 nivoa, pobiti sve izvanzemaljce i osloboditi zarobljene prijatelje.

Neprijatelji dolijeću na ekran sa svih strana, morate biti brzi i pogoditi ih prije nego oni zapucaju na vas. Na početku su većinom

naoružani konvencionalnim oružjem, ali će vas poslije napadati i opasnim lizaljkama. Na kraju svakog nivoa borite se protiv završnog neprijatelja koji se kreće po predvidljivo jednoličnoj putanji, što ga čini prilično slabim protivnikom donoseći igri nekoliko negativnih bodova. Igra nudi i mogućnost igranja udvoje pa tako svaki igrač kontrolira jednu polovicu ekrana. Zapuca li neprijatelj na vašoj strani, meci će letjeti na vas, a zapuca li na drugoj, štetu prima vaš suigrač. Na ovaj je način mnogo lakše proći i one teže nivoe. Sve u svemu, ovo je zabavna igrica vrlo ugodna za igranje u paru. Grafika je lijepa, detaljna, a glazba i zvučni efekti dosta dobri (osobito u uvodnom dijelu). Jedini joj je nedostatak što je na pojedinim dijelovima prelagana. Ipak, mogu reći da je Tommy Gun idealna igra u trenucima opuštanja.





Pogled na igru je iza vašeg lika, a osim njega, kontrolirate i nišan kojim ubijate protivnike. Na raspolaganju su vam obični meci te granate ili bombe koje skupljate po nivou. Dodatno streljivo, energiju i slične dodatke dobivate oslobađajući zarobljenike, stoga dobro paziti da ih slučajno ne pogodite.

Tommy Gun

Proizvođač: Mutation Software

Druge platforme: N/A	
Zvuk:	**74%**
Grafika:	**70%**
Igrivost:	**73%**
Min. konfiguracija: A500, 1 MB RAM	

73%

Castle Kingdoms





Spašavanje kraljevstva je oduvijek bila zahvalna tema u kompjutorskim igrama. Ovaj put probleme stvara Dark Lord začaravši kraljevstvo i sve dobre stvari pretvorivši u zle. Da biste ga pobijedili, morate sakupiti pet dijamanata i složiti magični talisman koji bi poništio njegove čarolije. Sve ćete ovo saznati iz uvodnog dijela igre, ali onda morati slušati i glazbu i pogledati dobro nacrtane slike - ovako sam vam uštedio vrijeme.

Traženi dijamanti su skriveni u pet dvoraca koje morate obići. Dakako, dvorci su prepuni neprijateljski raspoloženih stvorenja, zamki, tajnih prolaza i ostalih tajanstvenih stvari skritih po dvorcima. Vašu družbu (čine je vitez, princeza, ratnik, vilenjak i čarobnjak) čeka doista teška zadaća. Pogled na igru je odozgora, a kontrole su pomalo čudne: vodite samo jedan lik iz svoje družbe, a ostali ga slijede (na novi se lik prebacujete tipkom SPACE). Jedina je razlika među likovima što svaki rabi različite specijalne predmete. Krećete li se prebrzo, možda vas ostali likovi ne uspiju slijediti pa će zapeti na nekom uglu - stoga stalno paziti na njihovo kretanje. Zbog takvog kretanja, družba je prilično lak plijen čudovištima koja sa svih strana nasrću na vas (ali kretanje i prolazak kroz igru, bit će mnogo lakše kada dva ili tri lika iz vaše družbe poginu). Svaki lik za obranu od neprijatelja ima po jedno dalekometno oružje - čarobnjak baca čarolije, vilenjak puca strelice...

Po dvorcima su razbacani mnogi predmeti koji će vam pomoći u vašoj ekspediciji: razni napici, magični svici, zaštitne čarolije i mnoge druge stvari. Svaki od vaših likova može odjednom nositi samo jedan predmet, što dodatno otežava igru. Neprijatelji su jako opasni, brzi i mogu primiti mnogo udaraca prije nego pokleknu, što znatno otežava igranje. Zamke i zagonetke se većinom svode na snalaženje u labirintu hodnika i teleporta te pronalaženje ključeva za otvaranje vrata i poluga za uključivanje teleporta. Kao zaključak, mogu reći da je Castle Kingdoms simpatična igrica koja će vas svojom težinom tjerati da je završite. Grafika i zvučni efekti su dobri, a osobito grmljavina koja vas prati kroz cijelu igru. Value'N'Fun serija ne završava ovim trima igrama. Nove su već u planu i njihove ćete opise čitati u Hackeru. Do tada - sretno igranje.



Neprijatelja ima na svakom koraku, pa ih je mnogo bolje izbjegavati, nego se sa svakim boriti, barem dok se ne naučite na čudan način kretanja u igri.

Castle Kingdoms

Proizvođač: Mutation Software

Druge platforme: N/A	
Zvuk:	**74%**
Grafika:	**71%**
Igrivost:	**83%**
Min. konfiguracija: A500, 1 MB RAM	

Igrano na: Amiga 1200, 6Mb, HD
UKUPNO: **78%**



MPEG 4

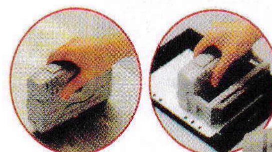
Iako ste ovdje navikli čitati samo o hardveskim novotarijama, slijedi nešto vezano uz programiranje. MPEG, standard sažimanja multimedijalnih podataka, došao je do svoje četvrte inačice. Treću trenutačno najviše koristi glazbeni pirati glazbe (MP3 ekstenzija). Podaci, tj. video sažet MPEG4 formatom sastoji se od tzv. objekata, tako ćete npr. moći gledati najnoviji spot SPICE GIRLS i isključiti onu koja vam se ne svida. Ja bih se odmah riješio one skakutavice u trenirki. Doista, ovaj novi format, navodno, nudi superiornu kvalitetu ali traži i veću snagu pri dekodiranju. Ipak najvažnije su nove mogućnosti i interaktivnost koju nudi.



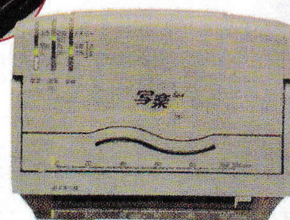
QUAKE, najglasnije u gradu

Nabavili ste novi 21" monitor misleći da ćete se tako dublje uživjeti u vaše omiljene igrice, dok je iz malih zvučnika gonjenih mizernim pojačalom zvučne kartice od kojih 1 W skričalo nešto što se u dubokoj mašti moglo poistovjetiti s glazbom i zvučnim efektima a onda vam je sinulo! Novi SOUND riješit će vaše probleme. Niste se prevarili jer prema istraživanjima provedenim među kino posjetiteljima zvuk predstavlja 50% doživljaja. E, sad kako ostvariti taj postotak? Potrebno vam je odgovarajuće pojačalo. Mi vam predlažemo perjanicu iz Kenwoodove ponude. Zapravo, riječ je o Av Recieveru sposobnom dekodirati i reproducirati, osim klasičnog sterea, i Dolby Pro Logic i AC-3 zvučni standard koji ulazi u naše domove na velika vrata pojavom i popularizacijom DVD filmova. Inače, mnoge igrice podržavaju i stražnje kanale kod reprodukcije zvuka, što podiže adrenalin do nebesa, pogotovo vrti li se preko pojačala kakvo je Kenwood V999D AC-3 na 5x150 wata! Cijena je relativno skromnih, za takvu opremu, 5400 kn.

Može li manje?



Što je ovo? Toster, vokmen iz sedamdesetih? Ne, pred vama je najmanji prenosivi fotokopirni stroj/crno bijeli skener! Xerox je u suradnji s tvrtkom Fuji patentirao i usavršio ovu zadivljujuću spravicu. Dimenzije su zaista impresivne, 17x10x4cm, a težina svega 680 g. Ovako nešto stane baš u svaki džep. Želite li kopirati dokument, jednostavno prevučete ovu spravicu preko njega i on će ga pohraniti u memoriju. Stisnete gumb, maknete fotoćeliju za skeniranje i opet povučete spravicu preko čistog papira na kojem će ona ostaviti trag istovjetan onom iz memorije. YB11, kako mu je kodno ime, skenira polovicu stranice A4 po prolazu (104 mm), štampa osam točkica po mm,



što je oko 200 dpi, dopušta zumiranje dokumenta od 50-200%, a sve to za kojih 3300 kn. Dakako, pojavljivanje ove spravice ne treba (skoro) očekivati na našem tržištu pa ako ste se baš "zapalili" skoknite do Japana imate li 64800 jena...

MINI DISK se i dalje probija !

Ako vas osim računala zanima i štogod o glazbi, tada ćete dobrodošlicom dočekati ovu vijest. Zaboravite kasete, one odlaze u propast. Novi (relativno) format je pred nama, MINI DISK. Manji od CD-a, a iste kvalitete, i još prebrisiv! Na diskić na koji stane nekih 120 MB podataka posebnim načinom kompresije (ATRAC sustav temeljen na posebnim psihoakustičnim načelima) strpano je čitavih 650 MB mjuze. Iako sada koštaju 60-70 kn, može se očekivati pad cijena. Također možete očekivati vječnu kvalitetu i trajnost podataka pohranjenih na MD. Posebno su slatki prenosivi MD rekorderi, manji od modernih vokmena, a kvalitete bolje od bilo kojeg kasetofona. Naime, uzrok ovako polaganog probitka je taj, što su mnogi izdavači svjesno bojkotirali ovaj stvarno superioran format, zbog jednostavnog digitalnog umnožavanja (tj. kopiranja) glazbenih zapisa, pri čemu nema razlike u kvaliteti između orginala i kopije. Inače, mini disc medije možete kupiti i kod firme Macro-Micro (vidi popis oglašivača).

TOSHIBA VISION CONNECT PC

Kako bi se opstalo na tržištu, pogotovo PC računala, mora se biti drugačiji od drugih, inovativan. Toshibi je to najnovijim modelom uspjelo. Riječ je o modelu s ugrađenim DVD pogonom, potpuno iznenađujućeg, cool dizajna. Prvenstvena je namjena ove zvjerčice biti zabavno kućno računalo. Kupite ga, priključite na TV i/ili monitor i igrate se (što bi se reklo, plug'n play). Na ovoj stvarčici veličine oveće konzole možete ujutro u krevetu gledati DVD filmove, poslije ručka igrati najnovije DVD/CD ROM igrice, a na večer surfati sa WC-a. VISION CONNECT je u svojoj najjačoj inačici opremljen PENTIUM II Procesorom na 200-300 MHz, 128 MB memorije 5GB Cheetah Hard diskom i ATI RAGE LT 3D grafičkim ubrzivačom sa 8 MB RAM-a. Kao šlag na tortu dolazi bežična tipkovnica i daljinski s palicom umjesto miša. Cijena za osnovni model zasnovan na P133 procesoru je kojih 12000 kn, a za opisanu konfiguraciju - pogodite!



TV extravaganza!

Pojavom raznih jeftinih televizijskih kartica, igranje PC igrica na velikom ekranu nikad nam nije bilo bliže (osim, možda, kod konverzija na konzole). Ako se slažete s ovom tvrdnjom, tada će vam se zasigurno svidjeti SHARPOVA novotarija. Riječ je o prvom televizoru iz serije digitalnih widescreen LCD-ovaca. Iako je zasad napravljenja inačica od samo 10.4" po dijagonali, najavljene su i telke do 41" (102.5 cm po dijagonali, čija površina odgovara površini četiri klasična televizora od 51 cm). Ipak, glavna novotarija na ovoj hrpi tekućih kristala je mogućnost rotiranja po Z osi, nešto slično kao kod ADI-evih 17" monitora. Na taj način možete primati dva programa istodobno ili se, primjerice, na gornjoj polovici ekrana igrati, a na donjoj gledati Baywatch (nemojte da vas pobijede, hehe) pa čak, ako to neka igra dopušta, igrati neku igru u MULTIPLAYERu na dva 20" ekrana! Ovo zadovoljstvo u 14-inčnoj inverziji zasad košta kojih 9000 kn, a o 41-inčnoj ne bismo, bar dok joj cijena ne padne na peteroznamenkastu brojku. Ohrabrujuće je očekivani pad cijena velikih LCD ekrana usporedo s popularizacijom tehnologije.



AUTOMOBILSKA DVD navigacijska LUDNICA

Trenutačni DVD boom u Japanu nalaže prodaju svega što u sebi sadrži ta tri magična slova pa je tako red došao i na GPS navigacijske sustave automobila. Nešto stariji sustavi iste namjene temeljili su se na cd romu a radili su tako da su iscrtavali vaš položaj na karti učitavanoj s CD-a. Kod DVD-a je samo novost to što pohranjuje veću količinu podataka, čime se povećava i mogućnost pokazivanja veće karte i lokacija različitih uslužnih objekata kao što su restorani, benzinske crpke i sl. Sve ovo bi prosječnom igraču računalnih igara bilo više-manje nezanimljivo kad cijeli sustav ne bi bio utemeljen na PC-u, što znači da je sposoban pokretati PC kompatibilne programe (čitaj: IGRE). Potencijalni će igrači sate vožnje kratiti igrajući na malom 8-inčnom widescreen ekranu. Ako ste baš željni zvuka, postoji čak mogućnost spajanja cjelokupnog sustava na zvučnike autoradija pa nek GRMI... Cijenu, nažalost, nismo uspjeli saznati.





DIGITALNI ROKOVNICI pristaju na kompromis s olovkom

U početku je pero bilo moćnije od mača, onda je došao miš, a sada nam opet stiže pero (dobro ajde, digitalne pisalice pomalo nalik kemijskim olovkama za osobne digitalne asistente, skraćeno PDA). Američka kompanija Cross Pen Computing specijalizirala se za elektroničke instrumente za pisanje, koje možete koristiti na PDA-ima i običnim PC-ima. Njihova najnovija serija olovčica olakšat će vam džep od 80 do 1600 kuna. Svaka olovka ima poseban polimerski vrh koji simulira osjećaj pisanja po papiru. Navodno je s ovakvim uređajčićima upravljanje Windowsima prava šala.

Najskuplji model što ga možete nabaviti dolazi čak sa softverom za raspoznavanje rukopisa, čime se otvaraju dodatne mogućnosti koje variraju od potpune zamjene tipkovnice do šifre koja provjerava rukopis.







PC KONFIGURACIJE

486DX5/133 PCI
MB ENHANCED SIS
AMD PROCESSOR
RAM 4MB, 72 PIN EDO
FDD" TEAC
HDD 1080 MB WD 10 ms
VGA S3 1MB PCI TRIO 64 V+
COLOR MONITOR
PHILIPS 14" L.R. 104S/LE
PCI ENHANCED
KONTROLER UALT 16550
CHERRY TASTATURA G83
MINI TOWER
MIŠ GENIUS + PODLOŽAK
+ NAVLAKE
4.555,00 KUNA
MJESEČNO VEĆ OD
213,00 KUNA + PP

PENTIUM 120
MB INTEL TRITON
PROCESSOR 120 MHz Intel
RAM 8MB, 72 PIN EDO
FDD" TEAC
HDD 1080 MB WD 10 ms
VGA S3 1MB PCI TRIO 64 V+
COLOR MONITOR
PHILIPS 14" L.R. 104S/LE
PCI ENHANCED
KONTROLER UALT 16550
CHERRY TASTATURA G83
MINI TOWER
MIŠ GENIUS + PODLOŽAK
+ NAVLAKE
5.355,00 KUNA
MJESEČNO VEĆ OD
251,00 KUNA + PP

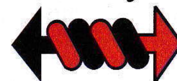
PENTIUM 133
MB INTEL TRITON
PROCESSOR 133 MHz Intel
RAM 8MB, 72 PIN EDO
FDD" TEAC
HDD 1080 MB WD 10 ms
VGA S3 1MB PCI TRIO 64 V+
COLOR MONITOR
PHILIPS 14" L.R. 104S/LE
PCI ENHANCED
KONTROLER UALT 16550
CHERRY TASTATURA G83
MINI TOWER
MIŠ GENIUS + PODLOŽAK
+ NAVLAKE
5.599,00 KUNA
MJESEČNO VEĆ OD
263,00 KUNA + PP

PENTIUM 166
MB INTEL TRITON
PROCESSOR 166 MHz Intel
RAM 8MB, 72 PIN EDO
FDD" TEAC
HDD 1080 MB WD 10 ms
VGA S3 1MB PCI TRIO 64 V+
COLOR MONITOR
PHILIPS 14" L.R. 104S/LE
PCI ENHANCED
KONTROLER UALT 16550
CHERRY TASTATURA G83
MINI TOWER
MIŠ GENIUS + PODLOŽAK
+ NAVLAKE
6.299,00 KUNA
MJESEČNO VEĆ OD
299,00 KUNA + PP

PRODAJA NA KREDIT

12, 18 i 24 MJESEČNE RATE BEZ UČEŠĆA

Kredit odobravamo u suradnji sa



TRGOVAČKA BANKA d.d.

DOPLATA SA:
4 na 8 MB RAM - 159 Kn
8 na 16 MB RAM - 269 Kn
8 na 32 MB RAM - 799 Kn
P166MMX na P200MMX - 834 Kn

MULTIMEDIA PAKET
CD ROM 8x
+ SB Audio Excel
+ zvučnici Macase SK A10 - 839 Kn



PC KASE

Odobravamo povoljne rabate za daljnju prodaju

Za gotovinsko plaćanje odobravamo popust!







PHILIPS



BRILLIANCE®
HIGH RESOLUTION MONITORS
MONITORI
CD-ROMOVI
TV KARTICE
ZVUČNICI

TOSHIBA

CREATIVE
CREATIVE TECHNOLOGY LTD

USRobotics

Microsoft
Official Dealer

Zagreb, Savska 120, Tel/fax: 01/61 555 06, 61 555 07, 61 555
Split, A. G. Matoša 35, Tel/fax. 021/362 969, 487

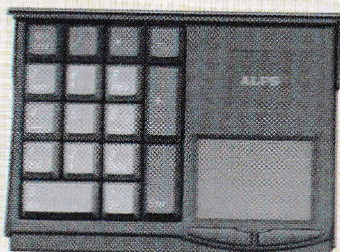


ALPS

Kalit Usama

Alps je svojim novitetima još jednom dokazao da je među vodećim proizvođačima periferne računalne opreme. Novom serijom tipkovnica, miševa, glidepointera i ostalih komponenti zasjeo je u sam vrh svjetske ljestvice. Ispitani su se modeli (pa i tipkovnica na kojoj pišem ovaj tekst) pokazali izvrsnima u svim uvjetima što ih zahtijeva jedan standard (ergonomičnost, kompatibilnost, funkcionalnost, odnos cijena-kvaliteta itd.)

Glidepoint keypad



Ova je kombinacija numeričke tipkovnice i glidepointa (za one koji ne znaju - to je touchpad, tj. uređaj koji reagira na dodir i zamjena je za miša) idealno rješenje za one koji često putuju i često koriste prijenosno računalo. Ono nema dodatnu numeričku tipkovnicu, a miš se priključuje po potrebi. Naravno, novija prijenosna računala imaju već ugrađen touchpad, stoga je ovo idealno rješenje za one sa starijim modelima. Dodatna numerička tipkovica zajedno s touchpadom i računalom pruža idealne perfomanse onima koji često koriste numeričku tipkovnicu i miša (za unos većih količina podataka u tablice, razna preračunavanja itd.). Svojim oblikom pružaju najbolju ergonomničnost, kompatibilni su, raspored tipki je isti kao i na "pravoj" tipkovnici. Touchpad ima dvije tipke (poput standardnog miša). Uređaj radi na svim modelima računala od 286 pa naviše. Priključuje se na serijski port, zahtijeva DOS 3.0 ili viši, WIN 3.x ili WIN 95. Za one gladne podataka napomenimo i to da uređaj troši samo 0.1 W, životni mu je vijek oko 10 milijuna "udaraca", rezolucija glidepointa je 400 dpi.



Professional mouse 500



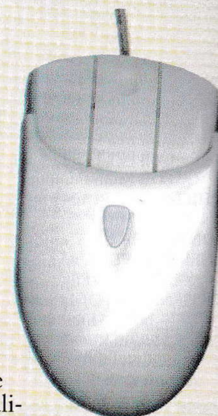
Dokaz koji najbolje potvrđuje uvodne rečenice. Ovaj miš svojim ergonomičnim oblikom zadovoljava sve veće prohtjeve raznoraznih sekretarica i tajnica. Prilagođen je za dešnjake, ali i za ljevake. Kompatibilan je, ne zahtijeva neke posebne drajvere, iako ćete uza nj dobiti i program koji će udovoljiti svim vašim potrebama, poglavito koristite li ga svakodnevno i obilno. Posjeduje dvije programibilne tipke, spada u skupinu "Windows 95 Plug and Play" kompatibilce. Radi na svim vrstama PC-a i ne zahtijeva ništa manje nego DOS 3.0 pa i više, sve vrste Windows, OS/2, a najbolje od svega je to što ima doživotno jamstvo (dakako, ako nije kupljen na crnjaka).

Personal mouse 400



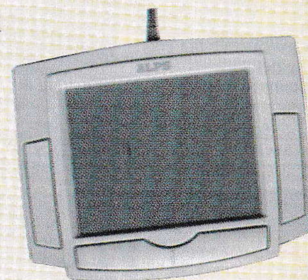
Ovo je mlađi brat gore spomenutog miša. Osim po obliku, koji je također ergonomičan, razlikuju se i po trajanju jamstva - ovom mišu jamstvo je samo 5 godina. Prilagođen je za obje ruke. Osnovna karakteristika kojom se razlikuje od starijeg brata je njegov "špicolik" oblik. Programska podrška je ista.

Adjustable mouse 600



Ovo je prvi miš koji se prilagođava vašoj ruci. Prilagodiv je za malu, srednju i veliku ruku, jednostavno se podešava, nepotrebna mehanika je izbačena. Trima svojim programibilnim tipkama zadovoljava i one najzahtjevnije korisnike miševa. Novitet koji ga izdiže iznad ostalih je već spomenuta prilagodljivost, tj. rješenje tog problema. Laganim pritiskom na tipku pomičemo gornji dio miša gore-dolje, čime mu se povećava površina što naliježe ispod dlana te tako dobivamo (samo prividno) većeg miša. Sva će računala raditi s njim bez ikakvih problema. Jamstvo je, dakako, doživotno.

Glidepoint



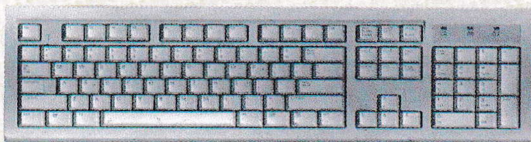
Touchpad će postati svakodnevnica. Imate li premalo radnog prostora na stolu, a miš vam je prijeko potreban, onda je ovo najbolje rješenje. Svojim izgledom ukrasit će svaki stol, svojom veličinom i bojom mamit će poglede vaših susjeda. Ergonomičnost, funkcionalnost i sve što današnji čovjek treba je u ovom proizvodu. Ukratko, idealan je. Tri programibilne tipke čine ga još idealnijim. Naravno, kao i svaki touchpad, i ovaj reagira na "udarac" prsta aktivirajući lijevu tipku pa, kad se uvježbate, neće biti teško ni Quake igrati njime. Meni je bilo vrlo zanimljivo kretati se hodnicima i



laganim pomicanjem prsta mijenjati smjer. Kad je bilo frke, samo sam lagano udario i riješio se jednog problema (upucao protivnika). Po onoj staroj da jabuka ne pada daleko od debla, i ovaj uređaj ima doživotno jamstvo.

Alps New Wave W95

Windowsi su operativni sustav današnjice. Potrebe tržišta za ovim operativnim sustavom potaknule su proizvođače na proizvodnju perifernih uređaja kompatibilnih s Windowsima. Skraćivanjem tipke "space" (razmaknica) omogućeno je ubacivanje novih tipki, što je itekako korisno za taj operativni sustav. Dodavši tri tipke, stvar je bila riješena. Naravno, da bi se ova tipkovnica razlikovala od ostalih, trebalo je napraviti nešto novo. Ovaj model tipkovnice, osim zaštite od slučajnog prolijevanja, ima i zaštitu od prašine. Tipka "Đ" nije smještena između tipki Shift i "Z", nego je tipka "Enter" sužena pa zauzima samo jedan red, a ne dva kao prije, a tipka "Đ" je odmah iznad nje. Tipkovnica je kompaktnog oblika i niskog profila, zauzeće radne površine stola je malo.



Alps Metro W95

Klasična tipkovnica koja uz prošireni W95 set ima i nešto dublji hod tipaka što je čini pogodnom za korištenje u manje zahtjevnim poslovnim aplikacijama. Izvedba tipaka je "tiha" membranska što je čini pogodnom i za kasne noćne sate. Ipak ova tipkovnica se preporuča za sve one kojima je miš glavno oružje.



Alps Original SKB5

Prava poslastica za sve one kojima tipke život znače. Ovo je jedna od rijetkih tipkovnica sa potpuno neovisnim mehaničkim tipkama. Naravno svi kontakti su pozlaćeni. Sve navedeno uz poznatu Alps-ovu pouzdanost predstavlja pravi izbor i za najveća opterećenja.
Ukratko ovo je tipkovnica za sve nas koji živimo od i za svakodnevno pisanje.



Alps Humedia



Ovaj model tipkovnice svima pada u oči. Ovalnog oblika, futuristočnog izgleda, Windows kompatibilna, pa i više od toga, s dodatnim programibilnim tipkama, jednostavno, ovaj je model top. Samo jedan pogled i sve će vam biti jasno. Kako svijet može živjeti lakše, kako stvari mogu biti jednostavnije, kako jedno jednostavno rješenje može učiniti čovjeka zadovoljnim i sretnim. Nema više funkcijske tipke u vrhu tipkovnice, nego je premještena na lijevu stranu, zajedno s tipkama PgDwn itd. Dodavanjem prekidača "nivoa" sami odabirete želite li funkcijske tipke, radne, ili programibilne pa, radeći u Windowsima, jedna će tipka imati više uloga. Zar to nije ono pravo? Ova je tipkovnica zaista idealna za rad pod Windowsima - prvih je šet tipki uglavnom definirano, ali se one mogu i redefinirati. Evo primjera: radimo u Excelu i želimo nešto proračunati, jednostavno stisnemo tipku, ona pozove kalkulator i problem je riješen. To je idealno koristite li u svom poslu više programa odjednom. Idealna je i za nas hackere jer možemo pozvati neki greber za slike ili hexaeditor itd. Bit će još zanimljivije spomenemo li i dodatne četiri tipke za igranje koje se, također, mogu definirati. Ukratko, vrata su vam mašte širom otvorena. Programska podrška za ovakvu tipkovnicu je dosta dobra. Ulaskom u Control Bar i prelaskom na tipkovnicu lako ćemo definirati zadane parametre, postaviti odgovarajuću konfiguraciju. Naravno, lagani uvod na samom početku je neizbježan. Da ne duljim, ovo morate imati!



Ustupio:



WiB d.o.o.
10000 Zagreb - Croatia, Nova cesta 158
tel/fax: + 385 1 - 395-004
395-006
396-705
E-mail: wib@wib-co.com
http://wib-co.com

QUANTUM

Veliki izbor modela, vrhunske performanse, velika brzina i pouzdanost svakog Quantumovog diska, razlog su njihove popularnosti.



Koje je jamstvo visoke kvalitete?

Jednostavno, niti jedan disk koji nije zadovoljio sve najstrože testove ne napušta tvornicu. Dakle disk može biti samo odličan ili neispravan, sredine nema!

Desktop

Desktop modeli namijenjeni su ugradnji u osobna računala. "Najsporijem" među njima srednja brzina pristupa je 12 ms. Da bi dobili maksimalnu brzinu prijenosa podataka navedeni su i tipovi matičnih ploča koje preporučujemo uz odgovarajuće diskove a nalaze se u ponudi poduzeća Ve-mil.
Svaka od ovih kombinacija u potpunosti će zadovoljiti i najzahtjevnije multimedijalne zahtjeve koji se postavljaju na vaše računalo.

	Product Family	Storage Capacity	Avg. Seek Time	Interface Options	Motherboard
	Quantum Bigfoot CY	2.1 /4.3 /6.4 GB	as low as 12 ms	Fast ATA-2	VX i HX (QDI, IVIL)
	Quantum Fireball ST	1.6 /2.1 / 3.2 /4.3 / 6.4 GB	10 ms	Ultra ATA Ultra SCSI-3	TX (QDI, IVIL) VX (IVIL)
	Quantum Pioneer SG	1.0 / 2.1 GB	12 ms	Fast ATA	VX i HX (QDI, IVIL)
	Quantum Fireball TM	1.0 / 1.2 / 1.7 /2.1 / 2.5 / 3.2 / 3.8 GB	as slow as 10.5 ms	Ultra ATA-2 Ultra SCSI-3	VX i HX(QDI, IVIL) HX (IVIL)



Workstation

Za one najzahtjevnije korisnike, koji se bave digitalnom obradom videa, servere i radne stanice, te zahtjevaju enormno visoki protok podataka te veliku brzinu pristupa, postoji i Workstation skupina diskova koja zahvaljujući velikoj brzini rotacije diska (7200 o/min.), sučelju propusnosti (Ultra SCSI-3), suvremenoj elektronici i savršenoj mehanici, diskovi najvećih kapaciteta postižu maksimalne brzine prijenosa podataka uz minimalno vrijeme pristupa.

	Product Family	Storage Capacity	Avg. Seek Time	Rotational Speed	Interface Options	Motherboard
	Quantum Atlas II Acrobat/pdf (100K)	2,180 / 9,100 MB	8 ms	7,200 rpm	Ultra SCSI-3	HX (IVIL)
	Quantum Viking Acrobat/pdf (85K)	2,180 / 9,100 MB	8 ms	7,200 rpm	Ultra SCSI-3	HX (IVIL)

Dolazi (siječanj 1998.)

Da je Quantum predvodnik u proizvodnji diskova, pokazuju nam to modeli koji dolaze u siječnju 98. godine i na hrvatsko tržište. Diskovi će imati kapacitete i do 18 GB, a kao novitet izrađivat će se s do sada sasvim novim sučeljima.

	Product Family	Storage Capacity	Avg. Seek Time	Rotational Speed	Interface Options
	Quantum Atlas III (Available in distribution in January 98.)	4,550 / 9,100 / 18,200 MB	7.5 ms	7,200 rpm	Ultra SE SCSI-3, Ultra LVD / Ultra SE SCSI-3, Fibre Channel
	Quantum Viking II (Available in distribution in January 98.)	4,550 / 9,100 MB	8 ms	7,200 rpm	Ultra2 LVD / Ultra SE SCSI-3



Patrik Pencinger

http://www.webmagazine.com

HACKER No.1!

On-line izdanja poznatog američkog časopisa posvećenog mreži. Zaista spada u sam vrh mrežnih dobara, kako po grafici, tako i po zanimljivom sadržaju koji varira od opisa najrazličitijih siteova do korisnih savjeta za lakše surfanje. Obavezno pribilježite ovaj site i navratite svako malo da biste unaprijedili poznavanje vaše Internet kulture.

http://www.newscientist.com

New Scientist

Web izdanje možda najpopularnijeg engleskog znanstvenog časopisa. Neka vas relativno formalna krinka ne zaplaši. Mnoštvo informacija, za nekog zanimljivih a za nekog pak nerazumljivih, zajedno sa popratnim sličicama približavaju ovaj site vrhu net ponude, barem što se znanosti tiče!

http://www.fractalcow.com/bert/bert.htm

Fractal Cow

"Pozor! Vjeruje se da je Bert, lik iz dječje serije Ulica Sezam zao." Stoga zabranite djeci, braći ili koga god već imate gledati ovu "nevinu" seriju nedjeljom ujutro na televiziji. Ne dajte da u mladi um voljenog vam djeteta zađe zao duh ovoga zločinca ?!?

http://www.dartmouth.edu/~jaundice/bottom95/

Bottom 95

Ovaj site sadrži linkove na sve stranice koje imaju ocjenu do 95% za kvalitetu. Iako ne spadaju u onih 5% najboljih, ipak se radi o odličnim stranicama. Ako nemate kamo, navratite na ovaj site - možda uleti nešto.

http://www.theonion.com

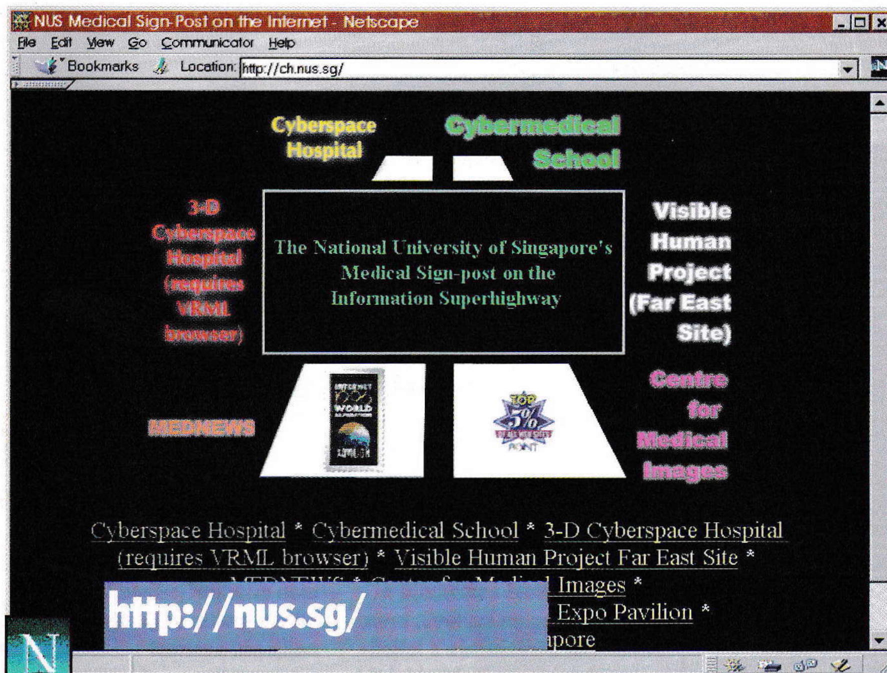
The Onion

Pred vama je jedan od vjerojatno najzabavnijih siteova na webu na kojem ćete naći najsmješnije članke (ne)objavljene u poznatim stranim časopisima. Njihov sadržaj je često uvredljiv, što bi trebao biti razlog više da zavirite u ovaj site.

http://www.virgin.com

Virgin

Stranica početnih linkova velike Virgin korporacije koja se bavi svim i svačim, od računalnih igara do Coca Cole (pardon, Virgin Cole...)



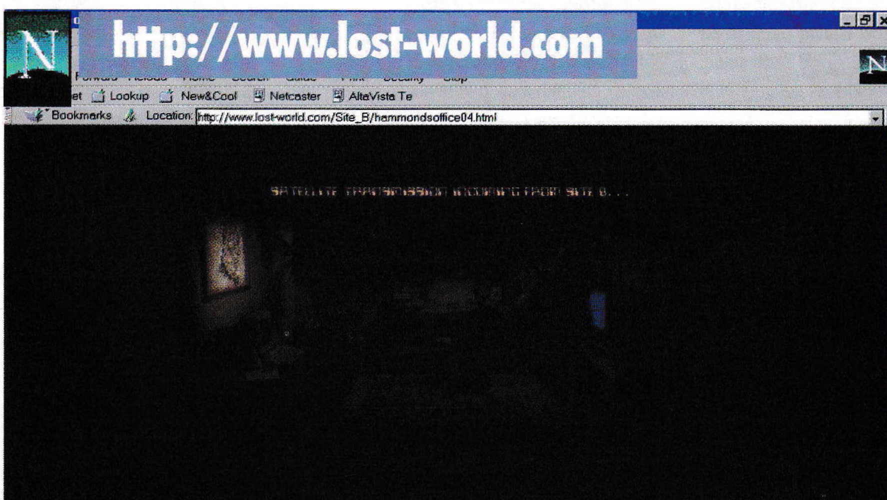
The National University of Singapore's Medical Sign-post

Pred vama je kompletan vodič o svjetskim bolnicama zastupljenim na internetu. Obiluje zanimljivim sadržajima, kako za laika, tako i za stručnjaka.



Rhinoceros

Na ovoj adresi naæi æete jedan vrlo uvjerljiv modeler 3D objekata. Glavna karakteristika mu je mogućost korištenja NURBS 3D krivulja!. Osim toga, BETA verzija ovog programa (možete ga skinuti) je POTPUNO funkcionalna!



Jurrasic Park: The Lost World nikako da stigne u hrvatska kina. Ljubiteljima dinosaura je život dodatno otežan malim nesporazumom izmedju hrvatskih kina i stranog distributera koji traži neuobičajeno visok postotak zarade za TLW. Dok se ne srede stvari oko distribucije filma, preporučujem da navratite na službeni site ovog filma i malo se zabavite otkrivajući zgodne tričarije vezane uz fabulu filma.

NET PLUS

www.takedown.com
Saznajte sve što vas je ikad zanimalo o najpoznatijem američkom HACKERu, Kevinu Mitnicku. Gdje je napravio grešku kada su ga konačno uhvatili?

www.like.it/vertigo/cliches.html
Naučite o klišeima u filmovima.

www.fer.hr/upisi
Ako ste dovoljno hrabri da se upišete na Fakultet elektrotehnike i računarstva, ovdje ćete naći sve potrebne informacije o upisu.

www.davesite.com
Daveova osobna stranica. Jako dobro za početnike. Naučite svašta, od povijesti Interneta do slaganja HTML stranica.

www.hitbox.com/wc/world.html
1000 najpopularnijih stranica na NETU po glasovanju surfera!

users.bart.nl/~sante/cursbome.htm
Ljubitelji švedskih akcijskih filmova, pozor - naučite psovati na švedskom. Nitko vam više neće moći reći da ste glupi turist, a da mu ne vratite istom mjerom...

WWW.DOOWOP.COM
Karaoke raj. Navratite...

www.hackers.com
Općenite informacije o hakeraju. Imajte na umu da su informacije pisane u teško razumljivoj formi za apsolutne početnike!

www.tiac.net/users/billg40/billgates.htm
Tajni dnevnik najvećeg softverskog tajkuna svijeta. Doznajte pravu istinu: kako su nastali Windows 95, što se promjenilo otkad je Billa opsjeo nitko drugi doli sam Diablo.

www.myboss.com
Živcira vas nadređeni. Vratite mu istom mjerom. Ovdje ćete naći mnoštvo savjeta kako to i učiniti!

www.speedtrap.com/speedtrap
Ako se slučajno nađete u Americi i baš vam se juri automobilom (a bojite se kazne), bacite onda pogled na ovu opširnu listu svih skrivenih kamera američke policije kojima testiraju brzinu.

www.oir.ucf.edu/wm/
WebMuseum, Pariz. Umjetnost u digitalnom obliku.

www.condom.com/
O seksu, kontracepciji i AIDS-u na informativan i pomalo humorističan način.

www.christianity.net/
Centralni kršćanski site NET-a. Mnogo informacija, i linkova sličnog sadržaja.

www.finy.com/
Moda, slikice i najluđi izgledi u modi - sada i u neposrednoj budućnosti!

www.ghostplanet.com
Space Ghost, omiljeni lik iz crtića i voditelj talk showa na Cartoon Networku, u online izdanju.

www.lego.com
Kockice i samo kockice.

www.csusm.edu/public/guests/pantera/pantera4.htm
Reći ćemo samo ovo: ZANIMLJIVI linkovi...

www.csusm.edu/public/guests/dremp/dremp2.htm
Site koji vam pomaže kad ste u "bedu".

Branislav Novosel





Encyclopedia Of Space And The Universe

CD ROM-ovi su donedavna bili luksuz, na njima su većinom bile enciklopedije. Tada nije ni bilo dovoljno jakog hardvera koji bi mogao pokrenuti današnje igre. Enciklopedije ni danas ne zahtijevaju moćne strojeve nego prosječna PC računala sa zvučnom karticom i CD pogonom. Ovaj CD izdala je kuća Eyewitness koja se uglavnom i bavi izdavanjem enciklopedija s raznih znanstvenih područja. U povećoj kutiji se, osim samog CD-a, skriva i mala džepna enciklopedija osnovnih znanja o svemiru i astronomiji. Na dvjestotinjak stranica naći ćete zadivljujuće rukom crtane slike. Već kako je i običaj kod CD enciklopedija, radni prostor je rađen za nisku rezoluciju, što zna izluditi kad radite na 800x600. Pomalo zbunjujućim "okom" pretražujete poglavlja. Sve je u srednjovjekovnom stilu (pritom mislim na grafički dizajn slika i predmeta), iako se od ovakve znanosti zahtijeva malo više futurizma, radi ugođaja. Na raspolaganju su skoro svi osnovni pojmovi i saznanja o našem Sunčevom sustavu, prva svemirska istraživanja s letjelicama, daleki svemirski objekti i abecedni popis poznatih osoba iz povijesti astronomije. Možda će nekom biti najzanimljivi onaj dio gdje možete razgledati sedam svemirskih letjelica okrećući ih u 3D prostoru lijevo-desno. Slike nisu autentične, nego su uglavnom slikane rukom umjetnika, što je možda i mana ovog CD-a. Tekstovi su popraćeni govorom, a ponegdje video i animacijskim zapisom. Kad naučite mnogo toga prelistavajući ovu multimedijsku slikovnicu, čeka vas nezaobilazni kviz. Za one koji žele vidjeti što je na nebu tu je tzv. zvjezdarnica. Zapravo to je dosta slabašan program koji pokazuje raspored zviježđa i planeta bez nekih velikih mogućnosti, dovoljno početniku da se zabavi tijekom noći. Kao poznavatelj astronomije, zamjeram na sažetim tekstovima koji donose samo osnovne stvari za svaki nebeski objekt. Animacije su zgodno riješene i odabrane. Ovaj CD je namijenjen mlađim ljudima koji žele putem multimedije upoznati najljepšu znanost - astronomiju.

info

Encyclopedia Of Space And The Universe

Proizvođač:	Eyewitness
OS:	Windows 95
Min.konfiguracija:	PC, 8 MB RAM-a

89%

Cijena: 312.99 kn
Algoritam

World Of Flight

Nakon boravka u svemiru, vratimo se na Zemlju i na još uvijek plavo nebo. Iz niza Microsoftovih enciklopedija izdvojili bismo World Of Flight, novo izdanje prošireno govorom. Uputa za rad s programom nema: sve što biste trebali znati o CD-u, napisano je na poleđini kutije. Pohvalno je što ovaj CD sasvim lijepo radi na konfiguraciji PC 486, 8 MB RAM i Win 3.11. Eh, stara vremena, uzdahnut ćete stavivši CD u pogon. Za divno čudo, program se ne premješta na kruti disk, što je pomalo čudno za Microsoft, koji je poznat po postizanju rekorda u megabajtnim veličinama programa. Dok nabrojite do pet, program je u memoriji i pred vama. Word Of Flight je rađen za nižu rezoluciju pa ako imate otvoren ekran na 800x600, rad je malo neugodan zbog vidljivog radnog stola u pozadini. Ako imate instaliran QuickRes, program ga sam prepozna (Microsoftovi trikovi) te prilagodi prikaz slike preko cijelog ekrana tj. prebaci se u 640x480. Kad ste prebrodili prve muke, jednostavno sučelje odmah vas poziva da zaronite u letački svijet. Oprez, možete se izgubiti u hrpi prozora što ih možete pootvarati na ekranu. Neka vam glavni putokaz bude donja vrpca na kojoj su glavne podjele programa (gdje sve koristiti zrakoplove, njihovu uloga u ratovima, kako su nastali i kako rade). Želite li da vas program sam vodi, odaberite Gudies pa će vas devet crtanih likova voditi kroz letački svijet. Moći ćete saznati iz prve ruke kako uopće lete zrakoplovi i kako se njima upravlja. Svaka stranica sadrži niz slika i duhovitih animacija. Još nešto: zvučna podloga je za svaku pohvalu, a ima dosta i video zapisa. Tu je i kviz. Prije nego pogledate koji video zapis, ne svaki, traži se od vas da pridružite prikazanom zrakoplovu njegovog poznatog letača ili tvorca. Ako ste znatiželjni i želite vidjeti kako izgleda unutrašnjost pojedinog tipa zrakoplova, možete ga "rastaviti" pritiskom na pokazivač u obliku odvijača. Uz zvuke škripanja, pokrov tog dijela će odletjeti u stranu i vidjet ćete unutrašnjost - zgodno. Žudite li za slikama zrakoplova, pozovite "galeriju" iz Options izbornika. Zabavivši se samo sat vremena uz ovaj CD, dosta ćete toga doznati iz povijesti zrakoplova, a stečena znanja će vam itekako koristi kad budete igrali neku od PC simulacija. Zaista vrijedi imati ovaj CD.



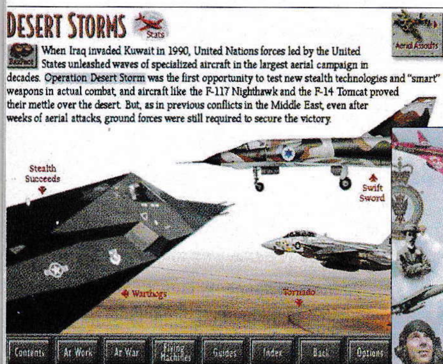
info

World Of Flight

Proizvođač:	Microsoft
OS:	Win 3.1, Win 95
Min.konfiguracija:	PC 486, 8 MB

88%

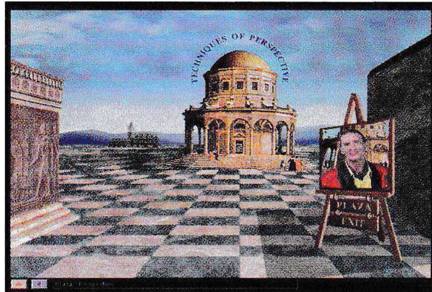
Cijena:
Turbo Hacker

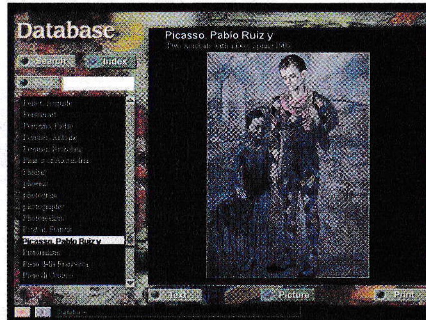




Art Rageous

Trenutačno jedan od najbolje napravljenih interaktivnih CD-ROMova namijenjenih onima koje zanima umjetnost. Najbolji primjer kako se multimedijom može prikazati svijet viđen očima jednog umjetnika. CD sadrži veliku bazu podataka o slikama i tekstovima. Na jednostavan se način želi prikazati kako nastaje umjetnička slika, koje su osnovne karakteristike slikarstva pojedinog razdoblja, najkraće, sve vezano za umjetnost, tj. slikarstvo. Prekrasne slike će jednostavno popuniti vašu prazninu na hard disku. Da sve bude ugodnije, pobrinut će se odgovarajuća glazba. Primjerice, kad budete proučavali Posljednju večeru, u pozadini ćete čuti crkvenu glazbu. Ako niste umjetnik, uz ovaj ćete CD naučiti što je to umjetnost i kako gledati jednu umjetničku sliku!





Usama Kalit

info

Art Rageous

Proizvođač:	Softkey
OS:	Win 3.1, 95, Mac Sistem 7.1
Min.konfiguracija:	PC 486SX, 8 MB, Mac 68030, 8MB
	Cijena: 329.00 kn Turbo Hacker

88%

Battles Of The World



Naslov ovog CD-a sve govori. Riječ je o dosad možda najkompletnijem CD-u u cjelosti posvećenom ratu i ratnoj tematici. Video i audio zapisi su obilni, a baza podataka riječi i pojmova pozamašna. Tematski su obrađene najvažnije bitke u povijesti čovječanstva, animirano je objašnjen tijek operacija, koje je oružje korišteno, kakva je taktika bila jednih i drugih, koji su povodi bili za taj rat itd. Na CD-u je, dakako, i mala pomoć pa vas tako u svaku bitku uvodi jedan od najvećih vojskovođa - Aleksandar Veliki. Softkey je na tržište izbacio niz "kućnih" CD-a koje morate imati, a uvrstivši Battles of the World među njih, jasno je naznačio da ga mora imati svatko koga zanima ratna tematika.

info

Battles of the World

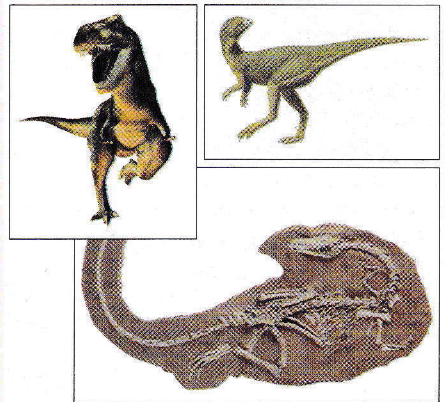
Proizvođač:	Softkey
OS:	Win 3.1, 95 Mac System 7.1
Min.konfiguracija:	PC 486DX/33, 8 Mb, Mac 68040/25, 12Mb
	Cijena: 259,00 Kn Turbo Hacker

83%



Photo Galery Dinosaurus

Još jedan CD u izdanju DK Multimedije dokazuje da CD-i polako zamjenjuju knjige. Ovaj CD nije ništa drugo doli galerija od 100-tinjak slika u visokoj ili niskoj rezoluciji. Ljubitelji arheologije moći će pronaći brojne slike dinosaura, kostiju, fosila itd. zavidne kvalitete. Samo jedan pogled na ovaj CD ili CD-e iz ostalih 7 područja (ptice, cvijeće itd.), bit će dovoljan da privuče pozornost vašeg susjeda i učini ga užasno ljubomornim. Niska cijena bit će dovoljan razlog da nabavite barem jedno u nizu izdanja galerije slika. Od osam naslova sigurno će se naći jedan koji će vas zainteresirati.



info

Photo Galery Dinosaur Vol. 5

Proizvođač:	DK Multimedija
OS:	Win 3.1, 95, Mac System 7.0
Min.konfiguracija:	PC 386SX, 4 MB, Mac 68030/16, 4MB
	Cijena: 89.00 kn Turbo Hacker

65%

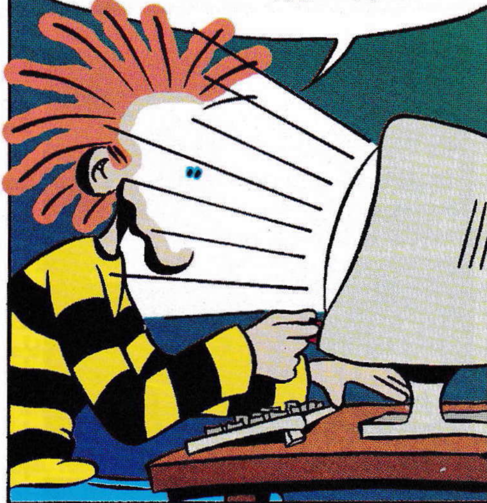
MALA ŠKOLA RAČUNALA

CRTA I PIŠE GORAN STANČIĆ



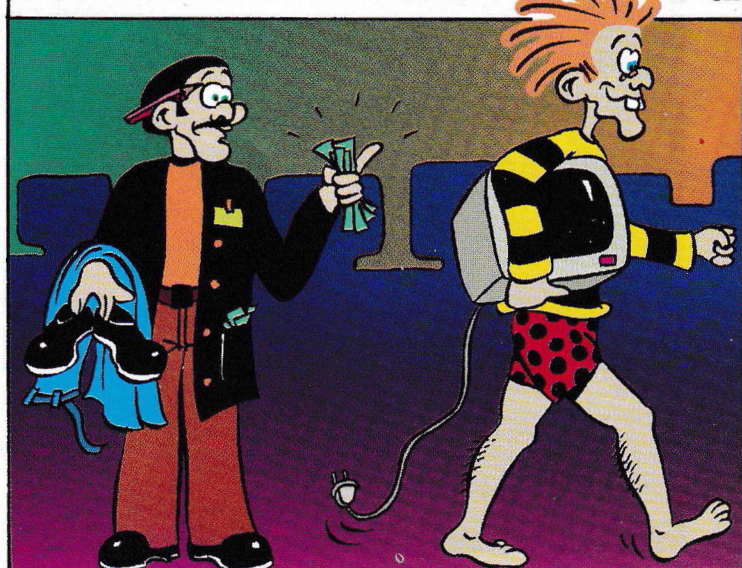




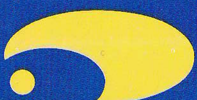








DA to je novi Adi



MicroScan 5P i 5P+

Profesionalni 17-inčni (16" V) monitor za zahtjevne, sofisticirane korisnike.

Razlučivost 1280x1024 na 60 Hz, 1024x768 na 85 Hz, točka 0,26 (0,28 za 5P)
ravni ekran, pojačani kontrast, EasyScreen kontrola.

Zagreb, Križna 7

SLAP Zagreb, Bukovac 32, 01/240-667

TESERAK Zagreb, Škrićeva 33a, 01/2395-710

VISTA Zagreb, Sortina 15, 01/6525-340

2M Zagreb, Kružna 68, 01/340-900

2I Zagreb, Koledinečka 1/1, 01/261-073

COMPING Zagreb, Žitnjak bb, 01/2303-777

ER TEH Zagreb, Kontakova 12, 01/211-322

EUROTERA Zagreb, Prilaz V.Brajkovića 8, 01/6520-690

MAR INFO Zagreb, Šantićeva 2, 01/6115-442

PENTAGRAM-ECOM Zagreb, Savska c. 120, 01/6155-506

PC SERVIS Zagreb, Cvjetna cesta 13, 01/6195-575

MEDVEDNICA Zagreb, Ivanićgradska 22, 01/2395-637

INFOCONTROL Zagreb, Breščenskoga 4, 01/4551-900

MEDIA SISTEM Zagreb, Rapska 2a, 01/6152-853

FENIKS Zagreb, Maksimirska 132, 01/212-139

DOMIGRO Zagreb, Maksimirska 38, 01/229-900

SOVAPRO Zagreb, B.Bernardija 8, 01/336-655

PCS INFO Zagreb, Zubovačka 15, 01/192-669

INFOLAB Zagreb, Sokolgradska 28, 01/398-198

TELEMARK Zagreb, Bosiljevska 51, 01/340-002

IB OPREMA Zagreb, Cvjetna cesta 9, 01/6195-258

ARTAKOM Zagreb, Siječanjska 6, 01/3883-122

DERBI INFORMATIKA Zagreb, Gruška 8, 01/6158-144

VENTEX Rijeka, Pomerio 23, 051/212-834

HOBIT Rijeka, Gat Karoline Riječke bb, 051/215-566

GOCOM Rijeka, Pomerio 18, 051/215-055

MIKROBIT Matulji, F.Supila 10, 051/276-444

SIGMA ELEKTRONIK Labin, Rudarska 1, 052/856-492

TEHNIČAR INFORMATIKA Split, Branimirova obala 1, 021/362-545

MATRIX Split, Dubrovačka 49, 021/356-334

FRAM Gospić, A.Mihanovića 4, 053/574-480

MMM Ogilin, Alojzija Stepinca 2, 047/531-199

GRAFIT Osijek, Školska 2, 031/124-633

EXCEL COMPUTERS Osijek, Franje Krežme 8, 031/120-908

BIT SISTEM Vinkovci, Julija Klovića 2a, 032/364-100

FUNKCIJA 13 Vinkovci, J.Dalmatinca 5c, 032/334-474

SILK ELEKTRONIC Vinkovci, S.S.Kranjčevića 25, 032/331-971

CORTY LAB Slavonski Brod, A.Starčevića 49, 035/231-347

FLAG KOMPJUTORI Našice, M.Kraljevića 10, 034/313-389

ŠMIT ELECTRONIC Kutina, Nazorova 37, 044/626-866

GIT Varaždin, V.Lisinskog 6, 042/211-877

Zastupstvo i veleprodaja

POLARIS

Jedini autorizirani distributer za Hrvatsku • tel. 01/4580 561, 4580 687 • http://www.polaris.cro.net

DESIGN: STUDIO NOVENA d.o.o. • www.novena.hr